入交社長VS広井王子／VF3tbほかDCタイトル徹底攻略／DCオールカタログ
平成9年2月28日第三種郵便物認可 1998年12月11日（隔週金曜日発行）第3巻第20号通巻44号
電撃
ドリームキャスト
Dreamcast
1998 12/11
サービス定価 490YEN!
©SEGA
VOL.1
特別企画
セガ入交社長が語るドリームキャストの"夢"
スペシャルインタビュアー広井王子
真打登場！DC雑誌のNO.1
電撃特報スペシャル
鈴木裕の超大作RPG シェンムー
アトラス参入タイトル 魔剣X
コナミ参入タイトル フライトシューティング（仮）
ソニック アドベンチャー
北へ。／セガラリー2
Dの食卓2／フレームグライド
エヴォリューション／パワーストーン
サクラ大戦 帝撃グラフ
悠久ensemble2
総力特集
アドバンスド電撃大攻略
DC同時発売タイトル徹底攻略
バーチャファイター3tb
付録級の30ページ攻略
ジュライ/ゴジラ・ジェネレーションズ
ペンペントライアイスロン
バーチャコールS
発売予定のDCタイトルをすべて網羅
Dreamcastソフト オールカタログ

日本には
ダビスタがある。

この冬、あの感動が、セガサターンにやってくる!

ダビスタ初の18頭立てフルゲートを実現
「98年度版レーシングプログラム対応」

今回のセガサターン用ソフト『ダービースタリオン』は、高い評価を受けている競走馬育成シミュレーションとしてのリアルさ、面白さはそのままに、実際の競馬と同様の18頭立てフルゲートの実現、98年度版レーシングプログラム対応などの新しい要素が加わっています。本作のセーブデータはゲーム終了時に保存した前作のプレイステーション版とは異なり、本体 RAM、カートリッジ RAMにゲーム進行中に自動保存（オートセーブ）されます。

馬・育て・ゲー

薗部博之制作

競走馬育成シミュレーション

ダービースタリオン
DERBY STALLION

©パリティビット

セガサターン版、12月発売予定。 標準価格 **¥6,800**（税抜）

ASCII
〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10 株式会社アスキー

NEC

愛も勇気も好きにすれば。

Advanced Action Role Playing Adventure

戦国TURB

かわいくもシュールで不思議なTURB世界。

宇宙を放浪する孤独な少女じのちゃんがらいよん惑星で繰り広げる

「ねこ」VS「ひつじ」の壱百萬ポリゴン大合戦！

これがいいのだ。

お問い合わせ
NECホームエレクトロニクス
エンターテイメント事業推進本部
TEL 03(3454)5111(大代表)

＊ホームページで情報公開中
http://www.nehe-et.gr.jp/

1999年1月14日（木）発売予定
希望小売価格 5,800円（税別）

増えてます。
これから始まる、氷上・ドタバタ・大競走。
すべって、泳いで、突っ走る。
ハマる、笑える。こんなゲームも、あり、なのだ。
「ペンペン トライアイスロン」

新登場。

●11月27日発売 ●5,800円(税別価格) ●GD-ROM 1枚組
●プレイ人数:1人〜4人 ●対象年齢:全年齢

GE
GENERAL ENTERTAINMENT CO.,LTD.

CYBORG
SKELETON
MODEL
Girl Doll Toy
FANTASTIC
ADVENTURE
ガールドールトーイ
エリカ、君は僕のおもちゃ。エリカ、君は僕の人形。エリカ、君は僕の大切な…
魂をください…
君はサイボーグのエリカと恋をする!?
ERIKA
SHIKI
SATO
AZAMI
GDT予約キャンペーン!!
今「GDT」をお店で予約すると、素敵なオリジナルピンバッジセットがもれなくもらえる予約キャンペーン実施中！下記の予約キャンペーン申込欄に、お店で確認の印を押していただき、製品に同梱のユーザー登録ハガキと共にお送りください。（平成11年1月31日当日消印有効）
予約キャンペーン申込用紙
●ご住所　〒
●お名前
●TEL　(　　)
●ご職業
●年齢　才
●予約確認販売店押印欄(お店の人に店名印を押してもらってください。)
PCゲームの話題作、
セガサターン版1998年12月23日発売予定!!
SEGASATURN
推奨年齢
年齢制限
18才以上
Xuse
ザウス
〒113-0033 東京都文京区本郷3-42-5 ボア本郷10F
TEL:03-5689-8158/FAX:03-5689-8441
©1997·1998 Yutaka Hidaka/URAN/XUSE
SEGASATURNおよびは株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。
Girl Doll Toy
ガールドールトーイ

PlayStation
SEGASATURN
いつもの街が、ゆがんで消えた…
東京・品川の住宅街で、大規模な大気の振動を確認。
新宿では、紅い目の異様な人物が大量に目撃される。
その後、東京各地で同様の現象が確認される…。
いつもの現実が、一瞬にして非現実に変わるとき、
ごく平凡な少年の高校生活は、数奇な毎日へと変貌した。
奪われた明日を、取り戻せ。
デバイスレイン
DEVICEREIGN
アドベンチャーSLG
1999年春発売予定
予価 5,800円(税別)
MEDIAWORKS
(株)メディアワークス　東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
ユーザーサポート TEL 052-773-7083　URL http://www.mediaworks.co.jp/
© Starlight Marry / Media Works Inc.

緊急特別企画 セガ入交社長が語る
ドリームキャストの"夢"

電撃 Dreamcast VOL.1目次 CONTENTS

(1998年12月11日発行)

▲総力特集・新作目次は次ページに!

●表紙イラスト/バーチャファイター3tb
●ロゴワーク/朝倉哲也
●表紙デザイン/グァバ盛岡
●表紙製版/松日楽俊次(大日本印刷)

●本誌中の略号●

略号	意味
ACT	アクション
AVG	アドベンチャー
FTG	格闘
PZL	パズル
RCG	レーシング
STG	シューティング
RPG	ロールプレイング
A・RPG	アクション・ロールプレイング
S・RPG	シミュレーション・ロールプレイング
SLG	シミュレーション
SPT	スポーツ
ETC	その他
VM	ビジュアルメモリ
AS	アーケードスティック
RC	レーシングコントローラ
TC	釣りコントローラ

●広告目次●

完・全・復・活

すべてのファンタジーRPGの原点がココにある。
喪失(ロスト)の恐怖に立ち向かえ!!

WIZARDRY LLYLGAMYN SAGA

NOW ON SALE
¥5,800
(税別)

このゲームを知らずしてRPGを語るなかれ！

最も人気の高い「3部作」が1つのパッケージで登場!!

#1 Proving Grounds of the Mad Overlord（狂王の試練場）/ #2 Knight of Diamonds（ダイヤモンドの騎士）/ #3 Legacy of Llylgamyn（リルガミンの遺産）

- ●サターン版だけの特典。全6層「ボーナスダンジョン」を追加収録。
- ●システムはオリジナルに準じ、当然オートセーブ。「喪失(ロスト)」の緊張感をあなたのもとに。
- ●冒険に旅立つプレイヤーの緊張感を盛り上げる、美しい3Dダンジョンのグラフィックス。
- ●グラフィックは末弥純、BGMは羽田健太郎、最強の布陣で送る、永遠の名作RPG。
- ●マニア必見の「博物館モード」すべてのアイテムとモンスターをチェックしろ！！
- ●メッセージの日本語/英語切り替えも任意に可能。

製作 SOLITON ソリトンソフトウエア / 発売 LOCUS 株式会社ローカス
〒101-0021 東京都千代田区外神田6-1-4 ノーザンビル TEL.03-3837-1100 http://www.locus.co.jp

CONTENTS

掲載ゲームインデックス 五十音順
[SS]=サターン [AC]=アーケード

記念すべき電撃ドリームキャスト第1号の巻頭を飾るのは、セガ・入交社長のスペシャルインタビュー！　インタビュアーには、入交氏との親交が深いレッド代表・広井氏を迎え、お届けするぞ。必見！

株式会社
セガ・エンタープライゼス
代表取締役社長

入交昭一郎氏が語る

Dreamcastの“夢”

スペシャルインタビュアー
株式会社
レッドカンパニー
代表
広井王子氏

ドリームキャストについて、セガの社長の入交さんに直接インタビューするという企画をやると言われた。確かに入交さんとは親しくさせていただいている。もしかしたら仕事という枠を越えて相性がいいと思う。いや、それは僕が勝手に思っているだけで、実は入交さんは「困ったやつだ」と思っているのかもしれない。でも百歩譲ってたとえそうだとしても、入交さんは僕のどこかが好きなんだと思える。もちろん、僕は入交さんが好きだ。その大好きな入交さんが、自動車づくりの次に取り組んだのがドリームキャストということなのだ。ならば、聞かねばなるまい。そして僕は勝手に「15歳以下はドリームキャスト9,800円」キャンペーンを展開する！

DC発売までの道のり

広井氏：ドリームキャスト（以下、ＤＣ）の完成、おめでとうございます。お会いする度に、「あぁ、つらそうだな」とか「やせたなぁ」とか、逆に「うれしそう、うまくいってるんだな」とか思っていました(笑)。途中経過では本当にいろいろありましたね。で、どうですか、発売直前の手応えは？

入交氏：手応えは…ありすぎますね、本当に。５月のＤＣ発表からソフトの発表、湯川専務のＣＭまで非常にうまくやってきたと思ってます。今年の年末って、玩具店や家電量販店さんにとって目玉商品がなかったんですよね。そんな時にＤＣというのは、実にいいタイミングで出てきてくれたと。これを旗印にして景気良くやろうと、5,000店のパートナーショップのみなさんがものすごく意気込んでいる。だから我々としても非常に心強いですよ。ただ、5,000店の店長のみなさんと話をさせていただくと、ＤＣの大きな魅力の１つであるネットワークについて、店長さん自身がお客様にどういうふうに答えたらいいかまだよくわからないと言うんです。特に地方に行くと、ジャックのない電話線って結構あったりしますからね。いろいろなケースがあるんです。みなさん〝通信〟に期待されてはいますが、同時に不安もある、と。そこで急きょ今月20日から全国5,000店の店長さんを相手に、全国30カ所でネットワーク・ミーティングをやるんです。今、その準備に大わらわですね(笑)。

広井氏：そのＤＣなんですが、プロデュースを秋元康さんが担当していますよね。影響は大きいですか？　僕はスゴイと思いますが(笑)。

入交氏：僕が社長になった時に、セガは体質的に変わっていかなければいけないと思ったんですね。すごい物をつくれば勝手にお客様はついてくる、そんな考え方じゃいかんぞ、と。大きな欠落が１つあって、お客様の目線で物を見るという考え方が抜けている。それをセガの中に浸透させていきたいと思ったんです。秋元さんに会って話すと、「ＰＳに負けたことを認めろ」とか、とんでもない話をいっぱいされて(笑)。でもいろいろ話してみると、あの人が言っていることは案外僕が言っていることに近いんですよ。まあ、あの人は常に大衆の立場に立って、「セガがこういうメッセージを発信しないと世間は納得しないぞ」、という見方をしているんだよね。で、僕は社内に対してこういうメッセージを発信するから、秋元さんは社外に対して同じトーンで発信していってほしいとお願いしたんです。それでも、新聞広告の「セガは倒れたままなのか」っていうのはショックでね、ここまでやるのかと(笑)。その次の「セガってダサイよね」は社内で大議論になった(笑)。僕も悩んじゃってね。おもしろかったのは、社内みんなの意見を聞いてみた時。セガに古くからいる人たちは否定的だったけど、若い人はおもしろがってるんだよね。それならいいわ、じゃあやろうということでやっていったんです。広井さんと同じような感じで、次から次へとユニークなことを言う人です、秋元さんは(笑)。

広井氏：今おっしゃったことはその通りだと思います。きつい言い方かもしれませんが、今までのセガは官僚政治っぽくて、お客さんとの間に壁があるように感じていました。お客さんの間でのやりとりには「セガってダサイよね」ってたぶんその通りだったと思うんです。僕、あの広告は手法として正しいと思います。「な〜んだ、わかってるんじゃん」とお客さんが、今ものすごく親しい感じを持ち始めたと思います。

サターンとプレイステーション セガとソニー

広井氏：サターンとＰＳって、勝ち負けの問題で言うからサターンの負けになるわけですけど、500万台って決して負けてない数字ですよね。

入交氏：全然負けてない(笑)。

発表〜発売までのDCの軌跡

'98年5月21日 SEGA New Challenge Conference

会場となった東京・四谷のホテルニューオータニには、1,500人が出席。新世代ハード「ドリームキャスト」発表という、歴史的瞬間に立ち会うことになる。入交氏は語った。「セガは変わります」と。

5月23日 World's Premium Show

ＤＣ発表から２日後、東京国際フォーラムでは『Ｄの食卓２』の制作発表会が行われた。『Ｄ２』のプラットホームについて、さまざまな憶測が流れる中、ステージ上に飯野氏と入交氏の姿が現れた。

8月22日 『SONIC ADVENTURE』制作発表会

あの『ソニック』の最新作が、ＤＣで登場する！　この日、東京国際フォーラムには総勢15,000人のファンが集った。スクリーン上に映し出されたゲーム画面に、誰もがＤＣのパワーに驚愕した。

10月6日 SEGA New Challenge Conference 2

東京・品川の高輪プリンスホテルを会場に、前回を大きく上回る2,500人が出席した。本体価格発表のほか、ナムコ参入や新生『バイオ』発表など、大ニュースの連続。ＤＣの勢いは止まらない。

10月10・11日 東京ゲームショウ'98 AUTUMN

セガブースの主役は、もちろんＤＣ。一足早くＤＣを体験できるということで、数多くのユーザーが詰めかけた。また、入交氏が同席していたトークショウ中、広井氏の『サクラ３』発言が。

キーワード解説　「パートナーショップ」……セガと特約店の契約を結んだ販売店のことで、正式名称は「ドリームキャストパートナーズショップ」。直販制の導入によりソフトの再入荷などが迅速になり、ＤＣ体験台の設置なども予定されている。

広井氏：500万台ってムチャクチャな数字ですよね(笑)。ちょっと相手がスゴかっただけっていう。この差についてはどう思われます？

入交氏：これはソニーさんの大したところだとつくづく思うね。それまでのゲームビジネスっていうのは、任天堂さんのやり方を踏襲してきたんですよ。だけども、ソニーさんはそこにホームエレクトロニクスの考え方を持ってきた。とにかく宣伝して、流通をキッチリ整備して、それからソフトは音楽業界のやり方でね。そのやり方が当たり前なんですよ、ソニーさんにとっては。だけど、この方法が入ってくることで、玩具業界から出発したゲーム業界は変質したんです。どっちが勝つかっていうと、近代的な考え方のソニーさんの方が勝つに決まってる。この方法をゲーム業界に伝えたというソニーさんの功績は大きいね。これによって初めて、ゲーム業界はマニュファクチュアからインダストリーになったんですよ。我々も〝家内制手工業〃的経営から〝産業〃的経営に変質しなければならない。それで、いろいろ流通改革とか、今までキチッとやってきたわけです。

広井氏：それは、痛いほどよくわかります。「いいものを作って、でき上がった時に売ればいいんだ」という昔のゲーム業界を、ソニーさんはハッキリ変えてくれましたね。「とにかくガンガン宣伝すればいいんだ」ってね(笑)。今まで広告を軽視していたゲーム業界だったけど、テレビなどの大きな宣伝媒体を使ったらやたら売れるようになった(笑)。

入交氏：そうですね。これはどの業界も同じなんですよ。車も宣伝さえすれば悪い車も売れるってことがありますから。ここで大事なのが、キッチリ方向感覚を失わずに、商品も大事、宣伝も大事にっていうコトでしょう。

広井氏：ですよね。売れるのかな？　というようなソフトも、宣伝すれば売れちゃうけれど、ユーザーからの「何だコレ!?」っていう返しの炎を浴びなきゃいけないぞ、と。ここにきて、〝品質〃と〝宣伝〃っていう２つの歯車が２つできちゃった。品質さえ良ければ売れる時代ではなくて、品質を良くするのはもちろん、それをお客様の中に伝えることもしなきゃいけない。そうなるとツラくなるのは、クリエイターは期限を守らなくちゃイケナイことでしょうね(笑)。

入交氏：それはそうですよ。ムチャクチャ宣伝して、さあ売ろうかという時になって「実は遅れました」じゃ、何のために宣伝したんだということになるんだからね(笑)。

DCついに発売!!

広井氏：生まれ変わったセガが、満を持してＤＣを発売することになったワケですが、まあ、とにかくすごいソフトが出てきますよね。実は僕、鈴木裕さんの『シェンムー』を見た時に腰抜かしちゃって(笑)。ＤＣを買ったユーザーも、みんな「ええっ!?」って驚くと思うんですよ、『シェンムー』が出た時に。それにしても、何でこれが第１弾のソフトじゃないの？　中さんの『ソニック』があって、これがあればＤＣは一気に売れるじゃんって思いました。

入交氏：でも、まあ鈴木裕も苦労してますからねぇ(笑)。このあいだ飯野賢治も言ってたけど、ＤＣを開発している連中って、みんな気合い入りすぎてて、開発が終わったら死ぬんじゃないかって言ってた。自分自身も含めて(笑)。

広井氏：そのＤＣなんですけど、家庭用ゲーム機初のモデム内蔵ですよね。確かに通信機能というのは21世紀にかけて欠かせないモノでしょう。ＤＣは〝通信〃の入門機だっていうのは、いい売り文句になりますしね。その〝通信〃ですが、実際にセガのネットワークのサポートは、どのくらいまで準備が進んでいるんですか？

“通信”を体験したことがない人にぜひ

1940年、高知県生まれ。東京大学工学部を卒業後、本田技研工業に入社。90年、副社長に就任。次期社長候補との声もあったが93年退社、同年セガ副社長に。97年にセガ代表取締役となる。バイクを趣味とする氏の現在の愛車は、なんと500万円もする「ＮＲ750 」。もちろん(？)ホンダ社製だ。「初めて会った時、まるで子供のような印象を持ちましたね。うーん、ホンダのプリンスが、この混沌としたゲーム業界に来て大丈夫かな？　なんて思いましたよ」とは、広井氏の入交氏に対する第１印象だ。

Profile
入交昭一郎

広井王子

Profile

DCは、未来への第1歩なんだよね

1954年、東京都生まれ。立教大学在学中、自主制作の映画サークルで活動していたが、熱中するあまり中退を決意。フリーでさまざまな企画を手がけることとなり、89年『魔神英雄伝ワタル』の企画、同年『天外魔境ZIRIA』の企画・監修を担当。現在、レッドカンパニー代表。多種多様な趣味を持つ氏が、最近凝っているものは「海」であるという。「とにかく次から次にアイデアが出てくる人。これまで別の業界にいた自分にとって、広井さんはとっても新鮮でしたね」。入交氏は、広井氏の第1印象をこう語った。

入交氏：11月20日からまず、ウチのサイト「ドリキャス」がオープンします。それから「ドワンゴ」というシステムを使って『セガラリー２』で対戦ゲームを始めるんですが、今はその回線数を一生懸命増やしている最中だね。『セガラリー２』は少し遅れるんですけど、メールやチャット、インターネットの閲覧などは11月27日

の本体発売日からできますよ。来年の夏ぐらいには対戦ゲームの方も、これから発売されるであろういろいろなタイプのゲームに、きちんと対応する完全なシステムができるようになるでしょうね。今の対戦ゲームなんてのはハシリで、ただの一例だと僕は思っています。実際にネットワークを使って「これはおもしろいや」っていう遊びは、これからいっぱい出てくると思いますよ。

ネットワークが生み出す"遊び"の可能性

広井氏：その〝通信″なんですが、僕は２つの意見を聞くんです。１つは、何台もコンピュータを持っている、ウチの事務所にいるような連中は「え、〝通信″？」って。もう１つは、コンピュータを持っていない、中学生のウチの子どもは喜々として「お父さん、〝通信″だって！」ってね（笑）。ＤＣのお客さんは、〝通信″をまだ知らない人たちかな、と。当然、入交さんが狙っているのは…。

入交氏：そうですね、まちがいないです。今までインターネットや〝通信″をやったことがない人たちに体験してもらいたいんですよね、やっぱり。「へえ、こういう世界があるんだ」ということを味わってもらえれば、ってね。

広井氏：僕もその狙いは正解だと思います。それを29,800円というハードで実現しようとしているのがすごい！　高価なパソコンを今すぐに買える家庭ってそう多くはないだろうし、たとえ買っても、その後の使い道がわからなかったりして、結局単なるワープロになっちゃう。だったら、ゲームができて〝通信″もできる方が、いい買い物だな、と思いますね。

入交氏：うんうん。それと僕は、もうちょっと期待しているんですよ。というのは、新しい技術ができると、その技術を使って何とかおもしろい物を作ろうと絶対考えるんです、みんな必死になってね。ここ最近での、新しい技術っていうのは、ネットワーク、〝通信″っていうことになるんですよ。で、ネットワークを使って、遊んでやろうと、みんな考え始めているわけ。

広井氏：それは僕も同感です。ネットワークを使った遊びはＤＣから始まるんだな、やっと。僕は「ＤＣは未来への第一歩」って、ＤＣ発売以降に言われるだろうと、いろんなところで言って回ってるんですが（笑）。実際、そうなるためにはもっとネットワークを遊びやすい環境にしなきゃいけない。そこで、みんなで買って200万台になれば、圧力団体にも成りうる組織ですよ（笑）。そうなれば、24時間つなぎ放題で月額なんと1,000円とか。だから、ＤＣを買うことに迷っている人がいたら、「ＤＣってＭＤと同じ、いやＭＤの方が高いくらいの値段だよ。おまけにＤＣの方が全然おもしろそうじゃない？　何で迷ってんの？」って言いたい（笑）。

広井王子氏とDC

インタビュー中にもある通り、広井氏は現在、ハドソン、レッドカンパニー、セガの３社共同制作の大作『北へ。』に携わっている。この『北へ。』は、その斬新なゲームシステムと美麗なキャラクターたちが話題を呼んでいる、広井氏の意欲作。もちろん、本誌のアンケートでも、その人気はトップクラスだ。広井氏はまた、先日のＴＧＳでもＤＣでの『サクラ３』の開発を匂わす発言をして、ファンの注目を集めたばかり。何かとＤＣがらみの話題が目立つ広井氏からは、今後も目が離せないぞ！

▲この『北へ。』で広井氏はあえて3Dポリゴンをメインに使用せず、DCの2D機能の可能性を追求している。

キーワード解説　「ドワンゴ」……アメリカのＩＶＳ社が開発した、対戦ゲーム専用パソコン通信ネット。インターネットを利用した通常のサービスと比較して、通信のタイムラグが生じにくい仕組みになっていて、快適なプレイが楽しめる。利用するためには登録ＩＤが必要。

◀終始、なごやかな雰囲気の中で行われたお2人の対談。普段の親睦ぶりを垣間見ることができたひとときであった。

DCで広がる“夢”

広井氏：セガが生まれ変わっただけに、ＤＣも今までのセガのハード、ひいては今までの家庭用ゲーム機とは違う未来があると思います。となると、クリエイター側も今までのようにワガママに作っているだけではツライでしょうね。これからは、少し考え方を変えていかないと作れない時代に入ったのかな？　たぶん今、一部のクリエイターはこの流れについていけないかも知れないですね。

入交氏：さっきの話に戻るかも知れないけど、僕はね、それは進歩だと思うんですよ。そもそもアメリカの映画があれだけ隆盛を極めているというのは、ハリウッドが〝映画産業〟を作ったからですよね。だけども、日本映画の場合、決して〝産業〟にはならなかった。産業化していくことによって、イヤなことが増えてくるかもしれないけれど、それを乗り越えてキッチリこういうもんだというふうになってくれば、それはそれでプラスの面もいっぱい出てくるわけですよね。ゲーム業界も今はちょうどそういう時期じゃないかと思いますね。

広井氏：僕もそう思っています。コストを意識するということは、これからのクリエイターにとってすごい大事なことだと思います。お金をかけて物を作って、売ってそれを回収するわけですよね。それをクリエイターが意識しちゃいけないというのが、今までの日本流ですよね。ハリウッド流ってのはそうじゃなくて、クリエイターがお金のことを意識しているんですよ。そこを意識しないと、物なんて作れないと思っている。ＤＣの場合、低予算は低予算なりに作れるんですよ。コストが小さければ小さいなりにおもしろい物をつくればいいし、大きければ大きいなりに作れるということを実現させちゃうハードだと思うんですよ。そうですよね？

入交氏：そう。だから、ウインドウズＣＥを持ってきてるわけですよ。

広井氏：そうですよね。いろいろなことができるということは、その中のどれを使うかということをコストとクリエイターに委ねられるということなんですね。ＤＣではほとんど全員がポリゴンをやると思ったんで、『北へ。』は違うのをやろうと２Ｄにしたんです。ズルイですよね、僕(笑)。スキ間にちゃんと居場所があるぞと、そこは狙っちゃいましたね。

DCに込められた３つのコンセプト

広井氏：さきほどウインドウズＣＥの話が出ましたが、ＤＣ本体には入交さんの意見は入ってるんですか？「こうしてほしい」とかはありましたか？

入交氏：１番最初のコンセプト作りから、僕は関わっていたんですよ。で、３つのコンセプトがあったんです。スクウェアの坂口君なんかも含めた世の中のクリエイターのみなさんに、次にどんなゲーム作りたいのって聞くところから３年前に始まってますから。結論としてわかったのは、ハードとしては映画並の表現力、これをインタラクティブに動かしたい。それがあればいいとわかって、その次にちょうど３年前、インターネットが芽を吹きそうな感じだった。新しい技術が出てくれば、必ずそれを使っておもしろい遊びが作れるはずっていう確信から、絶対にネットワークを入れたいと。３つめは、ウインドウズＣＥの採用。映画並の表現力を使えるって、すごいんですよね。いろいろなことができちゃう。これは今までゲームになると思われなかった分野も、ちょっとインタラクティブなものにすれば、みんなゲームになるなと。だから、ゲームのジャンルが今まで以上に広がる。その広がりは、今までゲームを作らなかっ

た人が作ってくれる。そういう人たちに１番手軽で使いやすい環境として、ウインドウズの開発環境を用意すればいいんじゃないかと。その３つのコンセプトは入れてもらったつもりです。

無限に広がる DC、セガの可能性

広井氏：サードパーティもいろいろ増えてきましたよね。今度ナムコさんが入ることになった。この間の発表会でもずいぶん強引に引っぱり込んで(笑)。あそこで言わせちゃうのはズルイですよ(笑)。
入交氏：(笑)。やっぱり、ナムコさんの開発力ってすごいですしね。どうしても欲しいですよ。熱烈歓迎っていうことでずっとアプローチしてたんだけど、セガの社徳が足らなかったんでしょうな。なかなか「ウン」と言ってくれなかった(笑)。少し時間はかかりましたが必死にお願いをして、ここにきてやっとナムコさんがDCに参入してくれて、少し苦労が報われたかなと。
広井氏：でも、入交さんと一緒にやりたいって言う人多いんじゃないですか？　僕、入交さんに口説かれなかったら、やんなかったですね、正直。僕も運をもらったと思うんですね、入交さんから。だって、入交さんと組まなかったら決して『サクラ大戦』は生まれなかったと思うんです。自分の中でもう１本違う柱を持てたということは、すごい良かったなと思っています。
入交氏：しかし、すごいよね、４年前には何もなかったところに『サクラ』って世界作っちゃったんだから。先週池袋ＧＩＧＯにある太正浪漫堂に行ったんだけど、ノートが置いてあって10冊もある。そこにものすごくうまい自分の絵を貼り付けたりしていて、こういう世界ができているんだな、と。広井さんに会った時に、クリエイターというのは無から自分の世界を作っちゃうという話を聞いていたけども、本当にできちゃってるもんね。
広井氏：僕は、すべてネットワークだと思っています。ダイレクトにつながらなくても、心と心がつながるネットワークというものが絶対にあるんだということを信じているんです。ゲームから入るんだけども、いろいろなところにネットワークがつながっていくというふうに思っているんです。太正浪漫堂は１つの具体例ですが、最近は「ＧＩＧＯ詣」っていって、地方から必ずあそこに来る子たちがいるわけですよ。いつしか聖地になったりして(笑)。
入交氏：広井さんが『サクラ』という世界を作り上げたことはすごいと思う。歌謡ショウをやったりして、深くはなっている。広井さんにお願いしたいのは、これをもうちょっと広げたいな、と。もっとサクラファンが増えてもいいんじゃないかと。このサクラファンを広げる企画を広井さんにやっていただきたいなというのが１つ。それから、広井さんのことだから『サクラ』だけじゃないだろう、と。あと１つや２つ、新しい世界を作ってくれるんじゃないかと思って。その時はまた一緒にやりましょうよ、みたいのがあります。
広井氏：はい、がんばります(笑)。逆に僕の願いとしては、入交さんには一緒にサイパンに泳ぎに行ってもらいたい(笑)。
入交氏：ながらく行ってないね(笑)。
広井氏：そうですよ、このドタバタを早く終わらせて行きましょうよ。それしか願ってないですよ、僕。仕事なんかは男のヒマつぶし、本気は遊び(笑)。ということで、そろそろシメに入ろうかと思うのですが、最後に電撃ドリームキャスト読者に向けてひと言お願いします。
入交氏：ＤＣによってユーザーのみなさんに、未体験ゾーンを体験していただけるようになると思います。ユーザーのみなさんは、ぜひ期待していてください。
広井氏：入交さん、今日は本当にありがとうございました。(11月17日、セガ本社社長室にて)

◀お２人のサイン入りドリームキャストはっぴを読者にプレゼント！　詳細は欄外にて。

インタビューを終えて

というわけで、政府がわざわざ9,800円でドリームキャストを買ってちょうだいと、15歳以下のみなさんに20,000円もおこづかいを下さる。セガばんざーい！　入交さんラッキー！　である。苦戦したと言われたサターンだけど、良いゲームはたくさんあった。だからきっと神様は見捨てなかったんだ。ね。
　さて、いまさらインタビュー後記もない。入交さんという方は表裏のない方だ。いろいろな大人と仕事をやったが、約束を守るという点でピカイチ。それから上場会社の社長という立場にいながら、間違った時に「ごめん」と素直にあやまる方だ。いやあ、ああいう大人になりたい。それから、やっぱり印象的なのが少年のような笑顔だ。きっと子供の頃はかなりのガキ大将だったに違いない。
　やんちゃさと素直さを持った入交さんの魂の入ったドリームキャスト。たーくさんの方が手にしてくれるといいなぁと思う。

プレゼント応募方法　右上の写真で入交氏と広井氏が持っている、お２人のサイン入り「ＤＣはっぴ」を１名様にプレゼント！　希望者はハガキに住所・氏名・電話番号を明記の上、当編集部「はっぴプレゼント」係まで（12月24日消印有効、発表は発送をもって代えさせていただきます）。

★な、なんと！ 420人の読者に当たる!!★
BIG PRESENTS
大プレゼント
電撃ドリームキャスト装刊記念!!
めでたく新装刊した「電撃ドリームキャスト」。これもひとえに読者様のおかげです。そこで今回は、新装刊を記念してドリームキャスト本体からオリジナルグッズまで、420名に大プレゼント！
ドリームキャスト本体
BIG PRESENTS 1
▼世界最高水準のハードスペックを誇るセガのニューマシン。通信モデムを標準装備しているので、インターネットや通信対戦も手軽に楽しむことができる。未体験の世界がキミを待っているぞ。
10名
Dreamcast
POWER
SEGA
OPEN
Virtua Fighter 3tb
SONIC ADVENTURE
『バーチャファイター3tb』テレカ
BIG PRESENTS 2
『ソニックアドベンチャー』テレカ
BIG PRESENTS 3
電撃特製オリジナルテレカ
◀電撃ドリームキャスト新装刊記念用に製作した電撃特製オリジナルテレカ。『バーチャファイター3 tb』と『ソニックアドベンチャー』のお好きな方をどうぞ。
各100名
Dreamcast

ビジュアルメモリ BIG PRESENTS 4

100名

◀ゲームのプレイデータが保存できる。直接、データの交換ができたり、使い方によっては、携帯ゲームにもなるスグレモノ。

ドリームキャストコントローラ BIG PRESENTS 5

20名

▲方向ボタンとアナログ方向キーの2つの方向入力システムを持つコントローラ。友達と2P対戦などで遊ぶなら、絶対必要だよ。

アーケードスティック BIG PRESENTS 6

20名

◀『バーチャファイター3tb』などの格闘ゲームやアクションゲームの操作に最適。格闘ゲームフリークは必携。

ドリームキャストキーボード BIG PRESENTS 7

20名

▶初心者にも簡単に操作できる簡易型キーボード。電子メールのやりとりや、インターネットでの文字入力に重宝するぞ。

『バーチャファイター3tb』Tシャツ BIG PRESENTS 8

10名

▲ドリームキャスト版『バーチャファイター3tb』のデザインが施されたTシャツを10名にプレゼント。サイズはフリーだよ。

応募方法

欲しいプレゼントが見つかったら、P179についているアンケートハガキに、各アンケートの答えと、欲しいプレゼントの番号を記入して50円切手を貼ってポストへ投函してください。締め切りは12月10日(消印有効)、発表はVOL.3(12月25日発売)にて。

本体及び周辺機器、ソフトに関しては、発送が1カ月程度遅れることがあります。ご了承下さい。オリジナルテレカのデザインは多少、実物と異なる場合があります。

▶『バーチャファイター』シリーズ最新作。2P対戦がメチャメチャ熱い!

◀世紀末の混沌とした世界を舞台に繰り広げられる本格派AVG。

▶人気怪獣ゴジラを操り、立ちならぶ建造物を破壊しまくろう!

◀コミカルなキャラクターが画面狭しと走り回る一風変わったRCG。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この号の他の懸賞に当選された方は、この懸賞に当選できない場合があります。

前略　いかがお過ごしですか。
わが家は、親子そろって、東京や大阪を
火の海にする毎日です。

ドリームキャストだから実現した、
超リアルな都市をゴジラになって破壊せよ。

東京、横浜、名古屋、大阪。不景気風吹く街という街をゴジラになって景気良く壊せ、倒せ、燃やせ。
どれだけ壊してもゴジラなら、誰にもしかられません。

初代ゴジラ

ミニラ

メカゴジラ

平成ゴジラ

US GODZILLA

GODZILLA GENERATIONS
ゴジラジェネレーションズ
11月27日発売
5,800円(税別)

SEGA™
株式会社 セガ・エンタープライゼス
〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12 Dreamcastサポートセンター
0120-258-254 受付時間/月～金10:00～17:00(除く祝祭日)
セガ エンターテイメントユニバース http://www.sega.co.jp/

DENGEKI TOKUHO SPECIAL
DENGEKI TOKUHO SPECIAL
電撃特報
スペシャル
ドリームキャストから
サターンソフトまで
全21タイトルを
「深さ」で
勝負!!
21TITLES
●莎木(シェンムー)
●魔剣X
●フライトシューティング(仮)
●ポップン ミュージック
●ソニックアドベンチャー
●北へ。White Illumination
●セガラリー2
●Dの食卓2
●フレームグライド
●ブルー スティンガー
●クライマックスランダーズ
●神機世界エヴォリューション
●インカミング
●エアロダンシング
フューチャリングブルーインパルス
●バギーヒート
●パワーストーン
●セヴンスクロス
●テトリス4D
●サクラ大戦 帝撃グラフ
●悠久幻想曲 ensemble2
●ルームメイトW
JUDY
NORMAL
STAGE I
DANCE
CHECK!
Sel
OK
Sel
DENGEKI TOKUHO SPECIAL

電撃特報スペシャル

「Project Berkley」

プロジェクト バークレイ

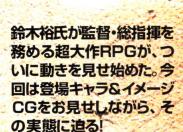
その名は・・・

シェンムー 莎木

鈴木裕氏が監督・総指揮を務める超大作RPGが、ついに動きを見せ始めた。今回は登場キャラ&イメージCGをお見せしながら、その実態に迫る!

◀▼2人の男にからまれるシェンファだが、強力な一撃で男たちを一掃！ これは何かの技なのか？ 彼女はいったい何者？

拳法の達人なのか？

本作の主人公と思われる少女 **玲 莎花** レイ：シェンファ

名前以外のすべてが謎に包まれた少女。服装からは遊牧民族、名前の読み方からは中国的な感じが想像されるが…？ 名前の一部がタイトルに使われていることから、物語に大きく関わる存在と思われる。

シェンムー（莎木）

DC ●ドリームキャスト ●99年春発売予定 ●価格未定 ●セガ ●RPG

正式タイトル決定!!

『シェンムー』、それは鈴木 裕作品の集大成。

『シェンムー』は、これまで『プロジェクト バークレイ』として報じてきた作品の正式タイトルだ。本作はセガの大作RPGとしてだけでなく、『VF』シリーズなどで有名な鈴木裕氏の最新作としても注目を集めている。まだ全体像は見えていないが、氏の実績を考えると、これまでの常識を打ち破る作品となるに違いない。

FREE

▲『シェンムー』を作るのは、アーケードで多くの革命的作品を手がけてきた名クリエイター鈴木裕氏。氏が提唱する新ジャンル「FREE」とは?

新ジャンル「Full Reactive Eyes Entertainment(フリー)」とは？

僕のRPGに対する認識と周りの人間の認識とが違うので、あえてRPGと呼ばない方がいいかもしれないと思い、今回RPGという言葉ではなく、違うジャンル名を考えました。それがFREE(フリー)です。今までのゲームよりずっと自由だよ、制約が少ないよ、というものをやってみようということで、FREE。FREEは、Full ReactiveEyes Entertainmentの頭文字を取ったものです。Entertainmentは娯楽です。Fullというのは完全、ということで、Full Scaleの意味。Reactiveというのは、完全に反応するっていう意味です。Eyesは目ですね。目は左右で対になっていますし、現実と超現実、もしくは仮想現実だったり、過去と未来だったり、1個だけでは語れないものだと思うんですよ。表裏一体みたいな形でペアをなし、互いに両極をなしているものが混在していて、それがいいバランスでまとまっている。また、Eyesは人間の機能の中で、1番繊細でセンシティブでデリケートな部分です。この『シェンムー』はそういった全域に反応する非常に繊細な目を持つFullReactionのゲームです。(鈴木裕談)

鈴木裕作品の歴史

体感ゲーム、『バーチャ』シリーズ

初期作品で有名なのは、『アウトラン』を始めとした体感ゲーム。その後も『スペースハリアー』など、数多くのヒット作を連発した。最近では、社会的なブームまで巻き起こした3D格闘ゲーム『バーチャファイター(VF)』シリーズが有名。

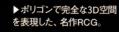
『アウトラン』

▲▶世界初の体感ゲーム、いわゆる大型匡体作品を作ったのも、氏による業績の1つ。

▶ポリゴンで完全な3D空間を表現した、名作RCG。

『ハングオン』

『バーチャレーシング』

『バーチャファイター』シリーズ

▲鈴木裕氏が所属する「セガ AM2研」の名を一挙に不動のものにした、伝説的な3Dポリゴン格闘ゲーム。

そして今、『シェンムー』が姿を現す・・・

『シェンムー(莎木)』とはどんなゲームなのか?

現時点で示されているのは、タイトル、登場キャラ1名、新ジャンルである「FREE」というキーワード、そして断片的な数点の写真のみ。世界観やストーリー、システム部分など、本作はいまだその多くが謎に包まれている。これまで鈴木裕氏が発言してきたコメントもまとめてみたので、これらのわずかな手がかりを元に想像を巡らせて欲しい。各写真に対する鈴木裕氏自身の説明も参考にしよう。

CHECK 1 ユーザーへの謎かけ?4つの謎の写真を入手!

今回お見せするこれらの写真は、ゲーム中に実際に使われる映像で、非常に重要な意味を含む「何か」らしい。その形からは、個体、液体、気体などのイメージが感じられるが…? 果たしてどのように使われるのだろうか。

制作発表会以来、実際に使われている映像を早く出して欲しいと言われたので急いで用意しました。最初の4つの何かの粒みたいなものは、何カ月もの研究ののち作り出されたもので、最新の技術と組み合わせると絶大なる効果を発揮します。何の粒なのかは、ぜひみなさんで考えて見てください。(鈴木裕談)

鈴木裕氏の発言の数々

ここでは、鈴木裕氏がこれまでに発した『プロジェクト バークレイ』=『シェンムー』についての発言を抜粋して紹介する。

セガニューチャレンジカンファレンスにて

- RPGを越えた新ジャンル、「FREE(フリー)」として登場。
- とにかく規模が大きく、登場キャラは500人以上。
- 『VF』の流れを組む格闘アクションシーンがある。ただし、誰にでも遊べる簡単な作り。
- 車や飛行機、人間に動物、それらの動きがすごく自然。
- テーマは、誰もが持つ世界共通の感動である「愛と勇気」。

東京ゲームショウ'98秋にて

- ゲーム画面はフルポリゴンなので、カメラアングルが多彩。町とフィールドの区別もなく、1つの大きな世界として作られている。
- プレイ時間は最短で50時間。遊び尽くすと3カ月以上の超大作。

CHECK 2 発表された6つの道具に込められた意味?

まず特筆すべきは、そのCGレベルの高さ。まるで現物と見間違わんばかりのクオリティーを誇っている。次に注目して欲しいのは、これら6つの小道具はすべて現実的な物であること。写真では確認しにくいが、レコーダーには「HITACHI」という企業名すら入っている徹底ぶりだ。ざっと見た印象では、黒電話やレコーダーなど、一昔前の古き良き時代の日本的な感じが強い。『シェンムー』の舞台や時代を考えるヒントになりそうだが、これらと「冒険」はどのように結びつくのだろうか?

カセットテープ

レコーダー

黒い電話

ビー玉

サイコロ

石

CHECK 3 主人公をイメージした2体の石膏像 本作の主人公は複数存在する?

ここで紹介するのは、本作の主人公をイメージしたという、男女2体の石膏像。その石膏像が2体ということは、主人公も複数いると予想できる。単純に考えると、2人分のストーリーがあることになるが…。

また、鈴木裕氏自身がストーリー構成をしているという発言にも注目してほしい。

▲▶シェンファに似た女性キャラ。正式な発表が待たれる。

▲▶一方こちらは、完全に謎の男性キャラ。精悍な横顔は『VF』のアキラにも見える。

ストーリーもののゲームは主人公に対する思い入れが一番大切になってくるので、自分のイメージに1番近いものを作らないといけないと思いました。最初はラフスケッチで正面図と側面図を描いてみたのですが、3Dのデザイナーに渡しても、うまく立体にならない。やってもやっても、自分のイメージにならないんですよ。そこで、実寸大で粘土をこねて細部を自分で削って、最後は石膏を流し込み、石膏像を作ってみました。(鈴木裕談)

◀主人公をイメージした石膏像が2体ということは?ザッピングや、パーティプレイなども考えられるが…。

『バーチャファイター3tb』に同梱されたスペシャルディスクをチェック!

『VF3tb』に同梱されたスペシャルディスクは、本作のイメージムービーやメイキング風景などが詰まった32分の映像集。意味深な映像も多く、一瞬たりとも目が離せない内容だ。ここでは鈴木裕氏による説明を交えて、その内容を紹介していく。

鈴木 裕インタビュー

◀これまで手がけた作品を、鈴木裕氏自身が振り返る場面も。

イメージムービー

曲とともに様々な詩がでてきます。1つ1つの言葉にも、このゲームの思いがつまっていますので、曲とともに楽しんでください。(鈴木裕談)

冒険が始まる

これは、約1分くらいのこのゲームのイメージムービーです。いろいろなシーンがありますので、ぜひユーザーの皆さんに楽しんでもらえればと思って、急きょ入れることになりました。(鈴木裕談)

メイキング風景

このゲームに登場する女性キャラクターである玲 莎花(レイ・シェンファ)をデザイナーが描き上げていく様子です。もちろん、このカット以外にも、このキャラクターの様々な表情を描いています。(鈴木裕談)

◀スペシャルCDには『シェンムー』に関する秘蔵の映像が満載。メイキング風景なども収録されている。

『シェンムー』クリスマスカードをプレゼント!

セガが放つドリームキャスト用大作RPG、『シェンムー』。その制作発表を記念して、本作のイラストがデザインされた特製クリスマスカードを本誌読者500名様にプレゼント。希望者はハガキに住所、氏名、電話番号を明記の上、電撃ドリームキャスト編集部「『シェンムー(莎木)』クリスマスカード係」まで。締め切りは12月10日消印有効。

『シェンムー』制作記念発表会の告知

いまだ謎の多い『シェンムー』だが、12月20日に開催される発表会では、ついにその全貌が明らかとなる。参加するには招待券が必要となるので、必ず下記の応募方法を確認しておくこと。なお、当日も入場整理券が配布されるので、招待券の抽選にもれた場合は早めの来場を心がけよう。

▲会場となるパシフィコ横浜は、JR、東急東横線「桜木町」駅から、動く歩道で約12分の場所にある。横浜ランドマークタワーの近くだ。

◀ストーリーやシステム部分の詳細を始め、ゲーム画面も公開される予定。鈴木裕氏の発言にも注目すべし。

「シェンムー　制作記念発表会」
日時:1998年12月20日(日)
第1回　9:00開場/10:00開演
第2回　12:30開場/13:30開演
第3回　16:00開場/17:00開演
※参加するには、前もって配布される招待券が必要です。
当日配布される入場整理券でも参加できますが、徹夜で並ぶことはご遠慮ください。
会場:国立横浜国際会議場(パシフィコ横浜)/大ホール
〒220-0012　横浜市西区みなとみらい1丁目1番1号
問い合わせ先:Dreamcastサポートセンター
0120-258-254　月ー金(祝日除く)10:00－17:00

応募方法

招待券希望者は、住所・氏名・年齢・電話番号・参加希望回(第1希望から第3希望まで)を明記の上、ハガキ、またはファックスにて「シェンムー制作記念発表会」係まで。12/7(月)必着で、応募者多数の場合は抽選となります。なお、当選は招待券の発送をもって代えさせていただきます。
●ハガキによる応募のあて先:〒110-8799　東京都上野郵便局留め
●ファックスによる応募のあて先:FAX No.03-3837-1069

12・20(SUN)『ソニック』とはまた違うもう1つの未来基準が誕生する・・・

電撃特報スペシャル

INTRODUCTION

アトラスのドリームキャストの参入第１弾ソフトが、ついに発表された!! 綿密で重厚なストーリーを、臨場感抜群のアクションで綴る、「まったく新しいゲーム性」とは!? プロデューサーの岡田耕始氏、アートディレクターの金子一馬氏のコメントから、『デビルサマナー』スタッフが贈る新しいアドベンチャーの形を感じ取れ!!

イマージュ…
自己の鏡像、証明された
精神世界
5分後の世界…
予測の限界、
壊れていく現実世界

この地に舞い降りた
機械仕掛けの神、
それは覇者の力をもつ
一振りの剣
運命の螺旋を駆け上がり
未来を切り開く
魂の守護者、最後の希望、
裁きの剣…

彼は世界に秩序を
もたらすだろう
彼は邪悪な存在を
滅ぼすだろう
彼は愛しい者を
守れるだろう
彼は永遠の理想郷を
築けるだろう
だが、未来は一つ
一人の少女を救うため全てを
犠牲にするか、
大いなる正義のため彼女を
見捨てるか…
この世界を護るため人類の
敵を倒すのか、
それとも自らが
支配者として君臨するのか…
交錯する思惑の先に
見える力の本質
創造と破壊、生と死、
喜びと悲しみ…
何のために？ 誰のために？
答えは彼の未来と共にある…
魔剣～Deus Ex Machina～

岡田耕始氏＆金子一馬氏
『デビルサマナー』スタッフが贈る
ドリームキャスト第1弾!!

Kazuma Kaneko

●アートディレクター
金子一馬氏

『真・女神転生』『デビルサマナー』『ペルソナ』シリーズなどでお馴染みの「悪魔絵師」。今回もキャラクターデザインを担当。

『魔剣X』はどうして生まれたのか？

岡田に、今度は「魔剣がいろんなヤツを乗っ取っていく、アクションぽいものはどうかな？」と言われまして。今回は、スタッフの中にディレクターを立てて、その人間が構築していった基礎的な設定を方向性として、自分と岡田の方で見いだしていったという形なんです。で、モノには心が宿るとか、

魔剣X			
DC	●ドリームキャスト	●'99年発売予定	●価格未定
	●アトラス	●AVG	●VM(ブロック数未定)

THEME

『魔剣X』の制作を通して目指すテーマは？

テーマですか？ ……リアルタイム性や、インタラクティブな部分をもっと生かしたモノをやりたくて。なおかつ、既存のジャンルという枠に縛られた発想ではなくて、単純に「ゲーム」としてなにがおもしろいのか、というのが作品としてのテーマでしょうか。アクション要素があるといっても、それだけではないですし、ストーリーといってもそれは特定されるモノではないし、アドベンチャー要素といってもいろいろあるでしょう。リアルタイム性とか爽快感とか、多岐に渡ってのマルチ的な部分を楽しんでもらえるといいな、と。ストーリー的な部分としては、剣という物質に魂が宿る、というようなことも含めて、いわゆる「パワー」「力」と呼ばれるモノを表現したいですね。

Cozy Okada

●プロデューサー
岡田耕始氏

株式会社アトラス 第一開発部取締役部長。『真・女神転生』『デビルサマナー』『ペルソナ』シリーズなどのディレクター。

「何かを生み出す創造の源」
「何かを滅ぼす破壊の象徴」
「誰かを幸せにするもの」
「誰かを不幸にするもの」
「強制のための手段」
「自分を守るための道具」
「正義の別名」
「悪の代名詞」

それ自体は、善でも悪でもなく、
大でも小でもない。
どのような答えも、正解であり、
また正解ではない。
魔剣という強力な存在になったプレイヤーは、一人の女の子を救うため、世界を守るため、仇を討つため、あるいは自分の野望のために、その『力』を使う。

エンディングを迎え自分の成してきたことを振り返ったプレイヤーは、その時きっと、それが紛れもない力の証であることを悟るだろう。
『力』そのものが『力』ではなく、
それを使う自分こそが
『力』であったと
いうことを…

魔剣X
-MAKEN X-

よく言われますよね。そういった意味での、妖刀とか魔剣に関する伝説って、世界にはいっぱいあるじゃないですか。そこで、そいつらがもしも意志を持っていて、何らかのシステムに従って行動を始めたらどうなるんだろうっていうのが出てきて。これはおもしろそうだなって思いました。で、その方向性でやりましょうか、というような感じですかね。

Story & Character

証明された精神世界、壊れていく現実世界

『魔剣X』の魅力の１つに、他に類を見ないほどダークで、重厚かつ綿密に練り上げられたストーリーがある。いかにして意思を持つ「魔剣」が生まれ、その時に何が起きたのか。ここでは物語のプロローグである、魔剣誕生にまつわる呪われたエピソードを紹介する。

序章

この時代、欧州連合は蔓延する奇病と深刻な水質汚染、そして無差別テロの横行などにより、世界への影響力を徐々に失いつつあった。かわって台頭したのは、眠れる巨龍・中国。政治的、軍事的な対立を深めつつ、まさに世界は米中二強時代を迎えようとしていた。極秘裏に行なわれた米中巨頭会談は、エネルギー資源をめぐる問題で揉め、不調和音を響かせながら打ち切られた……。

魔剣誕生

そんな情勢のなかで、近年実在が証明された「イマージュ」と呼ばれる精神世界（通常知覚されることのない霊的な真の自我）を利用して精神病を治療することを目的とした「魔剣」計画が、日本のとある研究所で最終段階を迎えようとしていた。「魔剣」には、悪しき精神を切り離す力を持った人工脳が搭載されており、あとはそのイマージュを目覚めさせることで、この計画は成功するはずであった。

主人公は剣!!

このゲームにおける主人公＝プレイヤーは、なんと人間ではなく、意思を持つ「魔剣」である。より正確には、「魔剣に搭載された人工脳」が主人公の正体。プレイヤー＝魔剣は、これを持つ者の精神を乗っ取って、その身体を操り行動することになる。どの身体を操りどんな「力」を使うかによって、ストーリーは大きく変化していくのだ。

▶剣に搭載された人工脳が主人公であり、プレイヤーである。

なぜ主人公は「魔剣」なのか

Cozy Okada

最初から「主人公を剣にしよう」というのが決まっていたわけではないんです。制作を開始するにあたって、まず単純にプレイヤー＝主人公という当たり前の設定があるわけですけれども、このゲームでは、単純にキャラクターを用意して、「ハイ、これがあなたです」という形にはしたくなかったんです。もっとシステム的な部分でも何か〝ひねる〟ことができないか、既存のシステムとは異なるものが設定としてできないものなのか、とスタッフに投げかけていたんですね。そこにちょうど、主人公が「剣」……というか、意思を持つ〝何か〟というアイデアが出てきて。それと同時に、他人の身体に乗り移っていくという、今回「ブレインジャックシステム」と呼んでいる設定も出てきたので、それなら、主人公はある特定の人物ではなく、「魔剣」というモノにしようということになったんです。また、主人公を剣という物質にすることで、ブレインジャックという概念を、より効果的に表そうという考えもありました。

メイン画面が一人称視点なのは、単純にプレイヤーに、よりゲームの世界に入り込んでもらうため、というのが理由ですね。

ヒロインと剣

研究室には、「魔剣」のイマージュを目覚めさせるために、「封剣士」と呼ばれる一族の1人、李飛爪（リー・フェイチャオ）が待機していた。「封剣士」とは、中国の奥地に古の時より伝わる一振の「剣」を守り続けてきた一族である。この一族の持つ遺伝子が、「魔剣」の覚醒には必要不可欠なのであった。

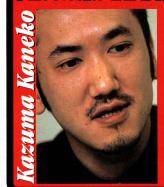
研究員や研究所所長の相模広光（サガミ・ヒロミツ）、そして広光に呼ばれて来た彼の娘・相模桂（サガミ・ケイ）が見守るなか、「魔剣」を誕生させる準備は順調に進行していく。そして、残る手順は「魔剣」に搭載した人工脳のイマージュを覚醒させるだけとなった。

だが、「魔剣」の覚醒を目前に控えたその時、研究所は謎の武装集団によって突然の襲撃を受ける。必死の抵抗もむなしく、研究員たちは血の海に倒れ、李飛爪も「魔剣」を覚醒させることなく、桂をかばって致命傷を負う。瞬く間に研究所を制圧した武装集団は、相模所長を拉致し、逃走を計るのであった。

ヒロインは女子高生

イマージュを応用して「魔剣」を開発しようとした相模広光の娘、相模桂がこの物語のヒロイン。本来「魔剣」は所持者の精神を完全に乗っ取り支配するのだが、研究所襲撃の際、なぜか桂は支配されることなく融合して、意識を保ったまま行動することができた。ただの女子高生に過ぎないはずの桂が、なぜ「魔剣」の覚醒時に呼ばれたのか。そしてなぜ彼女は支配されないのか。その理由が、物語の謎を解く鍵になるかもしれない。

自分の絵が3Dで表現されることについて

Kazuma Kaneko

ずっとやりたいな、って思っていたことですから、自分なりに考えていた「形」っていうのを出してみたいですね。洋服の色だとか、チュール（※）な感じとか、そういうのを見てほしい。ヒロインは制服ですけど、チャイナっぽい雰囲気でデザインしました。今回は、キャラ全体にチャイナテイストを意識しました。そういうテーマをもとにして、キャラクターを考えています。

謎の武装集団

「古より……伝わる、血の、契約を……」かすれる声で、李飛爪は桂に呼びかける。「血の契約により、剣を取れ」と。好意を抱いていた李飛爪の命があまりにも突然に奪われ、その理不尽な死に怒りを覚える桂。一瞬の躊躇ののち、桂は武装集団に相対し、戦いを挑むため「魔剣」を手に取った。桂がそれを握りしめたそのとき、「魔剣」のイマージュは彼女の遺伝子に反応して覚醒し、融合を始めた……。そしてそれが、長い戦いの始まりであった。

▶研究所を襲った武装集団は何者なのか。目的は!?
▼戦車をも所持するならば、軍隊にも匹敵する組織？

登場するモンスターたちの正体は？

Cozy Okada

「イマージュ」と呼ばれる魂の世界があるという前提で、そこをコントロールすることのできる連中とか、そこをコントロールすることで世界を変えていこう、というような主義を持ったヤツラがいるんです。で、そういった連中が世界を操作して、ごく普通の人間に「お前はもっとピュアになるんだ」といったような呼びかけをして。また、昔何らかの主義で活動していた連中の意識みたいなモノを、誰かに移植したりとかそういう事で、何らかの騒動を起こそうとする。それで「何か強い主義を持っている人」は、そのピュアな部分が露出する形で、モンスターになっちゃったという感じです。だから、モンスターとは言っていますが、見た目や存在は怪物だけれども、人として考えているんです。そして、それを断ち切る事ができるのが、今回の主人公である魔剣なんです。だから、物理的なモノを断ち切るっていうよりは、心を断ち切るイメージっていうのか……それが、「魔剣」なんですよ。

※チュール（フランス語）＝絹・レーヨンなどで作った薄い網状の布のこと。

System

練り込まれたシステムが生み出す新たなゲーム性

ストーリーの進行を妨げることなく、今までにない爽快感と臨場感を味わえる。『魔剣X』には、1つの理想とも言えるアクションシステムが用意されている。ここではシステムの核となる「ブレインジャック」と「オートフォーカス」に焦点を当てて紹介していこう。

Cozy Okada

ジャックする相手は…？

原則として、ブレインジャックできる相手は限られています。同時に複数することはできないので、新たにジャックしたら前の身体は使えなくなってしまいます。ただ乗り捨てというような感覚ではなくて、そいつがまた出てくればもう1度ジャックすることができます。

必ずしもコイツに乗り移らなくちゃ、というのはあまりなくて、それは逆に、プレイヤーの意志によるところが大きくなっています。誰に乗り移るかによって、ストーリーの目的も敵になる相手も変わってくる。ただプレイヤーが、ある特定のストーリーを追いかけようって思えば、その目的のためにブレインジャックする、というシチュエーションは出てくるかもしれないですけれども。実際のところ、ブレインジャックしていった事で、プレイヤーに本筋とは違う目的ができたのならば、そっちの展開に変えてプレイしてもらってもいいんですよ。

脳をジャックし、イマージュを支配せよ！

ブレインジャック

プレイヤーである魔剣は、そのままでは行動できない。行動して力を発揮するには、他人の身体を「ブレインジャック」して支配下に置く必要がある。プレイヤーである魔剣は「ブレインジャック」した身体の能力を使用できるとともに、その身体が持っていた情報を得ることも可能なのだ。また、剣の形もジャックした身体にあわせて変形していく。こうしていくつもの身体を乗っ取り、特徴あるそれぞれの能力と記憶を利用して新たな場所への情報を得ていく。すべての謎は「ブレインジャック」で解き明かしていくのだ。

◀どこかの都市ステージなのだろうか。青みがかった霧で煙るような背景の雰囲気と、階段を登るプレイヤーの自然な視点にも注目。

世界各国をまたにかける超冒険

20以上ものステージ

魔剣はその目的を達成するために、日本をはじめとする世界各国を冒険することになる。その舞台は約15カ国、20ステージ以上と非常に広大。訪れる国はプレイヤーの行動で刻々と変化し、出会った人物と得た情報によって、ストーリーは多岐に展開する。このマルチストーリーも『魔剣X』の魅力の1つだ。

▼何者かの屋敷を目指す。武装集団の本拠地か？　登場するモンスターも人間タイプだけではなく、動物型モンスターもいるようだ。

Kazuma Kaneko

ステージや音響演出の見どころは？

モンスターとしていろんなヤツラが出てきますけど、それは世界中を舞台にしたいろいろなステージを用意したかったので、それに合わせる形でさまざまな「主義」を持ったヤツラを出したんですよ。で、ステージですけども、とにかく世界中あちこち行って、そういった「主義」を持ったピュアで強いヤツラに出会います。国の数だと15カ国で、ステージ数は20ぐらいかな。霧がかった街灯のくぐもった光加減など、細かい表現にも凝ってますんで、そこも見てもらえればうれしいですね。

ステージの演出とは違うんですけれども、音の方もスゴイですよ。特に効果音ですね。立体音響を使っていて、後ろから迫ってきた敵なども、その移動音で認識できる。現在ヘッドフォンモードとスピーカーモードの2つで進めているんですけれど、スピーカーのほうがより緊張感があるかな。スピーカーよりもヘッドフォンという認識があったんですが、現在開発中の状況では、いろいろやってみて、スピーカーのほうが印象がいいですね。でも、高いスピーカーじゃなくても、例えばラジカセレベルでもOK。もちろん正面にいないとダメですけど(笑)。

▲ステンドグラスのような窓が見られるが、教会と呼ぶには異色すぎる。このようにダークな雰囲気を持つ20ものステージが、魔剣の訪れを待ち受けている。

ジャックした身体を駆使して戦い抜け！

3Dアクション

アドベンチャー部分はすべてリアルタイムのアクション形式で進行する。戦闘は、基本的に「剣対剣」で、敵は複数体が同時に襲ってくる。方向も前後左右上下と完全3Dなので、常に周囲に気を配ることが必要だ。プレイヤーの攻撃方法や攻撃力、スピード、リーチなどの各能力は、魔剣が「ブレインジャック」した身体によってさまざまに変化する。そして、一撃のパワーに賭けるか、スピードを重視するか、戦い方もジャックした身体の能力によって変わっていく。だが、必ずしも特定の身体をジャックする必要はなく、気に入った身体でプレイし続けることもできる。つまり、能力・外見・戦い方などの要素すべてを、プレイヤーの好みで自由に決定することが可能なわけだ。

常に敵を把握し対峙できる驚異のシステム

オートフォーカス

3Dアクションのネックである「目標を常に視界に捕らえておく」という煩雑な操作を解決したのが、この「オートフォーカス」システム。このシステムでは、敵が現われるとそのイマージュを自動的にロックオンして、以後は特に操作しなくとも敵を常に視界に捕らえておける。この「オートフォーカス」のおかげで、プレイヤーは攻撃や回避などの純粋なアクションに集中することができ、簡単かつ快適に迫力ある戦闘が楽しめるわけだ。

▶複数の敵がいても、1体の敵を倒すと……。

◀残った敵を自動でフォーカスしてくれるため、すぐ次の行動に移れる。

こんな場面も

「オートフォーカス」システムでは、例えば「正面から迫ってきた敵が武器を振り回すと同時に、敵を飛び越すようにジャンプ」という状況でも、ほかのゲームとは違ったアクションになる。普通なら敵を飛び越すと、敵と背中合わせの状態で着地するため、自分で振り向かなければならない。だが「オートフォーカス」ではプレイヤーの視点は敵に固定されているため、敵の行動を見ながら飛び越し、敵のほうを向いたまま着地してすぐに攻撃できるというわけだ。

▼敵の攻撃を避けつつ飛び越す、こんな状況でも「オートフォーカス」なら安心だ。

▲フォーカスしているので、飛び越しながらでも攻撃の空振りを確認できる。
▶そして敵のほうを見ながら着地。敵を軸にくるっと半転した感じなのだ。

「電撃読者に愛を込めて」

Cozy Okada & Kazuma Kaneko

2人の気になる今後と、読者に送るメッセージ

――『デビルサマナー』シリーズの今後は？

岡田：もちろんやりますよ。時期的なモノとかは全然わからないですけども。『魔剣X』にも、テイストは入ってますよ。例えば、ブレインジャックとかね。乗り移れるモンスターなどが、必ずしも敵じゃないっていうところとか。倒すだけじゃなく、自分なりに考えて、友好的にやっていくあたりはそうだよね。

金子：自分も作りたいですよ。『デビルサマナー』の主人公のキョウジとか好きだしね。自分としては、やりたいし、描きたい。

――『魔剣X』について、電撃読者へのメッセージをひと言ずつお願いします。

岡田：この2人というと、『真・女神転生』とか『デビルサマナー』のイメージになってしまうと思うんですが、『魔剣X』はまた違った角度からのゲームとして十分に楽しんでもらえると思います。ぜひ期待していてください。

金子：僕はデザインという部分になっちゃいますけど。初の3Dポリゴンなんで、それなりに自分の解答を用意して、制作に望んでいます。そういうところを見て、感じてほしいですね。悪魔とかは出てきませんが、そのへんのテイストはそのまま生かされていますので。ま、悪い子ちゃん向けですか(笑)。自分が「BAD BOY」だと思う人、世の中のいろんなことが気に食わないという人は、そのへんの思いを『魔剣X』にぶつけてください。

あのコナミがついにDC参入タイトルを発表!!

KONAMI

KONAMI'S DREAMCAST PRESENTS

フライトシューティング(仮)

FLIGHT SHOOTING

フライトシューティング(仮)	
DC	●ドリームキャスト ●'99年春発売予定 ●価格未定
	●コナミ ●STG ●VM(ブロック数未定)

『グラディウス』から『ときめきメモリアル』まで、数多くの人気シリーズで広く知られるコナミが、ついにドリームキャスト参入タイトル2作品を発表! まず最初に紹介するのは、DCオリジナル作品となる『フライトシューティング(仮)』だ。これは、現実に活躍するジェット戦闘機や爆撃機を操縦して敵機と激しい空中戦を繰り広げるという、DCの機能をフルに駆使した作品なのだ!

最新鋭の航空機を駆

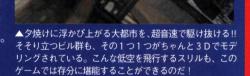
精密なモデリングで実機を完全再現!!

このゲームに登場する戦闘機や爆撃機といった航空機は、どれも1960年代から現在までの間に現実の世界で活躍したものばかりだ。これらの航空機をドリームキャスト上で表現するにあたっては、実機の特徴をリアルに再現するための詳細な３Ｄモデリングが行われている。左の写真は、ゲーム中に登場するＦ-14の機体を拡大したものであるが、外見のシルエットや機体に描かれたマーキングはもちろん、コクピットの内部までもがじつに精密に作り込まれていることがよくわかるはずだ。こんな機体がいくつも同時に登場して、３Ｄ空間を自由自在に飛び回るというのだから、ドリームキャストのグラフィック能力のスゴさには、ただ驚くばかりだ！

◀飛行中の機体のアップからも、コクピット内部の様子が、はっきりとわかる。

美しいグラフィックで描かれた風景を舞台に、激しい空中戦が繰り広げられる!!

このゲームでは、灼熱の砂漠から雪に覆われた北方の大地、さらには夕暮れの大都会まで、さまざまな場所を舞台にしてジェット戦闘機による空中戦が展開される。ここで紹介しているゲーム画面を見ればわかるとおり、ジェット機の機体はもちろんのこと、舞台となる風景の美しさも息を呑むばかりだ。もちろん、これらの地形は単なる背景ではなく、３Ｄ空間内部に立体的に存在しているものだから、低空飛行の際には進路を妨害する障害物として、プレイヤーの前に立ちはだかることになる。

加えて、ミサイルを発射した時に起こる軌跡や、攻撃が命中した際の爆炎なども、ＤＣの表示機能を駆使して非常に美しく表現されている。本作ではまさにプレイヤー自身の目で、そのリアルさが体感できるのだ！

▲夕焼けに浮かび上がる大都市を、超音速で駆け抜ける!! そそり立つビル群も、その１つ１つがちゃんと３Ｄでモデリングされている。こんな低空を飛行するスリルも、このゲームでは存分に堪能することができるのだ！

◀灼熱の砂塵が渦巻く砂漠地帯には、重要な戦略目標となる石油コンビナートやパイプラインはもちろんのこと、なんと巨大なピラミッドまで存在している！

▶厚い氷河が大地を覆い、流氷が海面を埋め尽くす極寒の世界。その上空では、今日も激しい空中戦が展開！

ミサイルの軌跡も超リアル！

って戦え!!

FLIGHT SHOOTING ACTION

簡単操作で白熱したバトルを展開!!

実際に存在しているジェット戦闘機を操縦するということ、どこか難しそうな雰囲気を感じる人もいるかもしれない。だがこのゲームでは、誰でも気軽に遊べるような作品を目指しており、できるだけ簡単な操作でプレイできるような方向性でデザインされている。コントローラを握った瞬間からすぐに、エキサイティングな空中戦を楽しめる。そんな感じの作品になりそうだ！

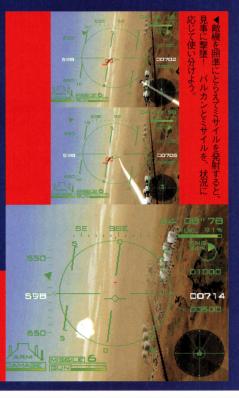
▶基本的な操作は簡単だから、吊り橋やビルの間を通り抜ける、なんてダイナミックな飛行も、存分に楽しめるぞ！

FLIGHT

このゲームでのフライト感は、シミュレータ的な要素よりはむしろ、空を自由に飛ぶ爽快さにポイントが置かれている。アクロバティックな飛行も、じつに簡単に楽しむことができるのだ！

SHOOTING

もちろん、ミサイルやバルカンといった武装もバッチリ装備している。特にバルカン砲は、他のフライトゲームに比べて非常に強力になっているから、スリルに富んだ攻防を楽しむことができるぞ。

◀敵機を照準にとらえてミサイルを発射すると、見事に撃墜！ バルカンとミサイルを、状況に応じて使い分けよう。

実在する名機を操縦できる!!

このゲームには、1960年代後半以降に登場した実在の航空機の中から、現在も運用されているものを中心に、多岐に渡る機種が自機や敵機として選ばれている。自機として使用できる航空機だけに限っても、戦闘機あり爆撃機ありと、じつにバラエティに富んでいる。ここでは自機として使用可能なもののうち、比較的メジャーな機種を選んで紹介しよう。

F-14Dトムキャット

映画『トップガン』でもおなじみの機体。空母の防空用に開発されており、高い対空戦闘能力を持つ。翼が左右にスライドする、可変翼が特徴的だ。

F-15E/Sストライクイーグル

制空戦闘機F-15に、長距離侵攻用の対地攻撃力を持たせたものがF-15Eだ。実験機F-15Sには、さらに機動性を増す改良が加えられている。

F-16ファイティングファルコン

高性能だが高額なF-15をサポートする目的で開発された軽戦闘機。対空格闘戦能力はF-15をしのぐほどであり、対地攻撃能力にも優れている。

FLIGHT SHOOTING MISSION

キャンペーン形式で多彩な任務にチャレンジ!!

本作は基本的に、与えられたミッションを順番にクリアしていくことでゲームが進行していく、キャンペーン形式になっている。ミッションの内容も、ただ戦闘機どうしが空中戦を繰り広げるだけでなく、地上や海上の目標を爆撃したり、味方の航空機を敵の戦闘機の攻撃から守ったりと、バラエティに富んだものが用意されている。また、ミッションの内容に応じて有利となる機種も違うから、プレイヤーはただ1つの機種だけでなく、多くの機体を乗りこなす必要があるのだ。

▲敵の中には戦闘機だけではなく、戦闘ヘリも存在しているのだ！

▲▶与えられたミッションをクリアするには、ただ敵を攻撃するだけでなく、状況を総合的に判断しなければならない。

戦闘機掃討

一定地域内に存在している敵戦闘機を全滅させる、基本中の基本ともいうべきミッション。対空格闘戦能力に優れた、スピーディーで小回りの利く戦闘機が有利だ。このミッションでは、空中戦の醍醐味がたっぷりと堪能できるぞ！

▲目の前に現れた敵機は、すべて撃墜しよう。ただし、敵を追うのに夢中になると、いつのまにか自機の背後を取られているかも……。

▲地上からの対空砲火や、迎撃にやってくる敵戦闘機などの激しい攻撃をかいくぐり、目標をロックオンしてミサイルを発射せよ！

対地攻撃

地上にある敵目標に向かって飛行し、ミサイルで破壊することが目的のミッション。ミサイルが搭載可能な重武装の機体を使用するため、スピードの速い敵の迎撃機には苦労させられる。それだけに、爆撃が成功した時の嬉しさは格別だぞ！

タイフーン

2000年の配備を目指して、欧州4カ国によって共同開発された汎用戦闘機。「タイフーン」という名称が決定するまでは、ＥＦ2000と呼ばれていた。

F/A-18　ホーネット

搭載スペースが限られる空母での運用を目的とした機体。同一機体の装備を変えることで、対空・対地・対艦・偵察と、多くの任務に利用できる。

ラファール

フランス語で「疾風」という意味の名前を持つ機体。非常に汎用性を重視しており、長射程対空ミサイルから対地攻撃用ミサイルまで搭載できる。

その他、続々と登場！

自機

F－4	MiG－21
F－5	MiG－29
F－20	MiG－31
F－22	Su－37
YF－23	MIRAGE2000
F－117	JAS39
JSF	KFIR
A－10	TORNADO

敵機

SR－71	B－1
Su－27	B－2
Su－34	C－17
S－37	KC－135
HARRIER	AH－64

すべてのリズムをDCで制覇!!

pop'n music ポップン ミュージック

TM

ポップンミュージック	
DC	●ドリームキャスト ●'99年2月発売予定 ●価格未定
	●コナミ ●ETC ●VM（ブロック数未定）

コナミが発表したもう1つのDC参入タイトルは、現在アーケードで大人気の最新音楽ゲームだ！ メロディーに合わせてタイミングよくボタンを押して、カッコ良くキメてみよう!!

人気の音楽体験ゲームがDCに！

『ポップンミュージック』は、アーケードやPSで大ヒット中の『ビートマニア』に続く、コナミの音楽体験ゲームだ。画面の上から下へと降りてくるマークに合わせてボタンを押していくというプレイスタイルは同じだが、クールな雰囲気の『ビートマニア』に比べると、『ポップンミュージック』はよりポップでバラエティに富んだ曲が楽しめるのだ。プレイ中には、音楽のジャンルに応じて愉快なキャラクターが楽しいアクションを見せてくれる。だが、プレイヤーが上手にリズムに乗っていると、相手のキャラは画面を隠したりといった“おじゃま”をしてくるので要注意。今回登場するDC版には、アーケードにはないオリジナル曲も収録される予定というから、今から楽しみだ！

マークに合わせてボタンを押そう！

▲ラインに沿って降りてくる“ポップ君”に合わせてボタンを押すと、メロディーが演奏できるのだ！

Check 1 ゲームモードは全部で3種類！

このゲームには、3種類の難易度が用意されている。使用するプレイヤーキャラや、ポップ君の数が違ったりするのだ。

ビギナー	ウサギのミミとネコのニャミでプレイ。練習ステージが登場する。
ノーマル	ダンスの得意な女の子、マリィでプレイ。ファンキーにキメよう。
ハード	クールなナイスガイ、キングでプレイ。上級者向けだぞ。

Check 2 特製コントローラで多人数プレイもOK

アーケードの筐体と同じボタン配置の特製コントローラも、すでに登場が決定している。こちらはかなり大きなサイズになっているので、2人で互いに受け持つボタンを決めておいて同時にプレイする、なんてことも可能だぞ！

◀価格や発売日は今のところ未定。操作感覚が重要なゲームだけに、入手したいよね。

※画面はアーケード版のものです。

これからの予定を、本部長に聞く!!

コナミのDC戦略

今回発表された2作品以外にも、コナミではドリームキャスト用のゲームをいくつも開発中との噂をキャッチ。そこで本誌では、コナミの家庭用ゲームソフトを一手に取り仕切る北上本部長に、直撃取材を敢行。今後の予定から気になるあのゲームの行方まで、徹底的に聞いてみたぞ！

●コナミ株式会社
CSソフト事業本部取締役本部長
北上一三氏

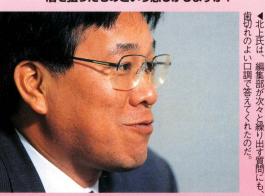
DCだけでなくPSやN64まで、コナミの家庭用ゲーム機におけるソフト展開を陣頭指揮しているキーパーソン。KCEジャパンの代表取締役社長でもある。

「RPGやSLGも早く出したいですね」

今後にずっと残るようなDCオリジナルの作品を

――まずは、DC参入タイトルである2つの作品について、お聞きしたいのですが？

北上：コナミとしましては、最初にDCオリジナルのタイトルを発表したいということで、かなり以前からいくつものタイトルの開発を続けてきました。今回発表した『フライトシューティング(仮)』も、その1つです。これ以外にも開発中のタイトルはありますが、開発ツールの遅れなどもあって、まだ公開できる段階ではないので、とりあえず今回は発表を見送りました。もう1つの『ポップンミュージック』はアーケードからの移植ですが、ちょうど今は音楽ゲームの人気が高いということもあって、今回発表させていただきました。

――今回の2作品は、まったく違ったユーザー層を狙ったものという感じがしますが？

北上：そうですね。DCのユーザーが従来のセガさんのハードのように、濃いゲームファンが中心になるのか、それともライトユーザーが多くなるのか、今の段階ではなんとも言えないところだと思うんです。その意味で『ポップンミュージック』は、濃い人からライトな人まで広く遊んでもらえると思います。

――今後のラインナップは、DCオリジナル作品が中心になるのでしょうか？

北上：できれば、そうしたいですね。なるべく早い時期に、オリジナルのRPGやSLGを発売したいと考えています。PSの時も、ハードが発売されてから約1年で、『幻想水滸伝』というRPGを出したんですが、それがPSにおけるコナミのタイトルフラッグとしての役目を果たしてくれたと思います。そういう意味では、今後もずっと残るようなタイトルをDCでも早く展開したいですね。それにはまず、オリジナルというのが重要な要素だと思います。今回の『フライト～』でも、買ってくれたユーザーさんが満足してくれれば、DCでの次の展開というのがよりはっきりと見えてくるでしょうから、それを期待しつつゲームを作っているところです。

◀北上氏は、編集部が次々と繰り出す質問にも、歯切れのよい口調で答えてくれたのだ。

▲コナミからは今後も、DCオリジナルの作品が続々と登場するはずだ！

家庭用ハードからの移植はなるべくやりたくない

――ということは、他機種からのDCへの移植というのは、登場しないのでしょうか？

北上：『ポップン』のようにアーケードからの移植ならまだしも、家庭用ゲーム機どうしの移植はあまりやりたくないなと思っています。もし他機種でも発売されるタイトルを出すとしたら、その場合は移植ではなく、できるだけ同時発売という形にしたいですね。

――ユーザーとしては、DCで『ときめきメモリアル2』が発売されるのかどうかも、気になるところなのですが？

北上：『ときめき2』に関しては、まだPSでタイトルを発表したというだけの段階ですので、DCでの展開というのは、まだ白紙の状態ですね。とにかくPS版が完成しないと、先には進めませんから。

――『パワプロ』や『実況サッカー』などのスポーツゲームについては、どうでしょうか？

北上：スポーツゲームは、セガさんもいろいろと考えておられるでしょうから、その様子を見て、具体的な展開を考えたいと思っています。

――最後に、本誌読者へのメッセージを。

北上：ようやく今回、具体的なゲームタイトルを発表することができました。これを皮切りに、今後も継続的に新しいタイトルを発表していきます。できる限り、皆さんの期待を裏切らないようなタイトルを送り出していきたいと思っておりますので、ご期待ください。

――どうもありがとうございました。

電撃特報スペシャル

ソニック アドベンチャー

SONIC ADVENTURE™

風の石、、、と

テイルス、エイミー、ナックルズのイベントシーンを大公開!

広大で仕掛けたっぷりのアドベンチャーとハイスピードのアクションが共存する『ソニック アドベンチャー』。今回はテイルス、エミー、ナックルズの3キャラのストーリーを始め、新要素をたっぷりと紹介するぞ!

ソニック　アドベンチャー			
DC	●ドリームキャスト	●12月23日発売予定	●5,800円
	●セガ	●ACT	●VM(ブロック数未定)

発売日が近づくにつれ、新事実が続々と明らかになってきた。もちろん各キャラのストーリーも徐々に見えてきたぞ。今回は前号のソニックに続き、テイルスやエミーたち3キャラのイベントシーンを紹介しよう。また、アドベンチャーフィールドのミスティックルーインと、アクションステージのトゥインクルパークの新たな情報も入手した。1つ1つ詳しく紹介していくので、要注目だ!!

▲ソニック、ナックルズ、テイルスと3キャラが出会うシーンなどもあるぞ。

◀今までなかなか登場しなかった、ビッグの家などもスクープしている。

SONIC WORLD ソニックワールドの構造

ミスティックルーイン、ステーションスクエア、エッグキャリアの3つのADVフィールドが中心となり、そこからACTステージへ移動するのだ。

ADVENTURE FIELD アドベンチャーフィールド

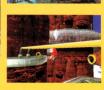
アドベンチャーフィールドでは、各キャラのゲームストーリーが展開したり、ソニックがテイルスと出会うなどのイベントが起こる場所だ。また、フィールドの中を探索することで、アクションステージへつながる入り口を見つけたり、アイテムを発見するなんてことがあるぞ。

▲他のキャラとの出会いもある。

▼街では人々と会話ができるのかな。

ACTION STAGE アクションステージ

各ステージに用意されている目標をクリアすることが目的になる。ステージ中では、スノーボードで移動するなどのシチュエーションも。現在、9ステージほど確認されているが、まだまだ増えていきそうだ。

◀▶ステージ中にはさまざまな仕掛けが待ち受ける。

ソニックの後を追いかけて

ここではテイルスに関係するイベントを、新しい情報を交えつつおさらいする。また各イベントが、どこで起きるのかは、下に書いてある場所名を参考に。これを見て、ストーリーの流れを把握しよう。ちなみに、テイルスはソニックと共に行動するイベントが多いようだ。

カオスとの死闘

世界征服を企むＤｒ．エッグマンが、ステーションスクエアに半透明の不気味な怪物、カオスを送り込んだ。偶然、そばにいたソニックが騒ぎを聞きつけ、カオスと対峙することに。こうして、カオスとのバトルが始まった。

つかの間の休息

カオスと戦闘を繰り広げた翌日、ソニックはステーションスクエアのホテルでくつろいでいた。デッキチェアに横たわり、昨夜のことを考えていると、白煙を吹き上げながら落下する飛行機を発見するのだった。

ストーリーの流れ　**ADVフィールド／ステーションスクエア**

A-LIFE SYSTEM システム

チャオの生態が判明！

不思議な人工生命体チャオ。今回は、ついにその生態が明らかになったのでお届けする。チャオは「チャオガーデン」という場所で、動物たちの特徴を取り込んで姿を変えることができる。下で紹介している動物たちを近づけることで、その特徴を得ることができるらしいのだ。また、ビジュアルメモリを使ってチャオを外に連れ出すことも。チャオの成長には、こうしたいろいろなコミュニケーションが欠かせないようだ。

チャオガーデン　ここでチャオを育成する!?

チャオガーデンは、アドベンチャーフィールドの中にある。写真を見ると、この中でチャオや保護した動物たちが仲良く遊んでいるようだ。プレイヤーも、ここでチャオとコミュニケーションをとることができるのかな？

▲チャオと動物が共存する場所。チャオを抱えているけど、いったい何をするの？

チャオの成長

❶ タマゴをGET

前号でも紹介したが、チャオは最初タマゴの状態で存在する。このタマゴをゲットすることが、チャオを育成するための第一歩となるのだ。

▲タマゴは買って集めるのか？

❷ チャオガーデンで育成

特徴を継承させたい動物へチャオを近づけさせることで、その動物の特徴を得た姿に変身することができるようだ。

❸ ビジュアルメモリ

チャオガーデンにある「おさんぽマシーン」へ連れていくことで、チャオをビジュアルメモリに入れ、つれ歩くことができるのだ。

A-LIFEって何だ？

「Ａ－ＬＩＦＥ」システムとは、人工生命体のことで、『ナイツ』で初めて導入されたシステムだ。プレイヤーの行動により成長していき、さまざまな姿に形を変えていくぞ。

▲人工生命は『ナイツ』のナイトピアンに組み込まれていた

新情報　チャオに影響を与える動物たち

Ｄｒ．エッグマンは、動物たちをロボットの原動力とするため、世界中の動物を捕獲している。捕まった動物たちは、ロボットを破壊することで保護することができるぞ。ここにいる動物以外にも、まだまだたくさんの動物がいそうだね。

オウム
クジャク
イワトビペンギン
ゴマフアザラシ
ウサギ
シカ
ライオン
ゾウ
ゴリラ

飛行機が墜落した場所へ向かう！

フラフラと飛ぶ飛行機のコクピットには、テイルスが乗っていた。飛行機は、白煙を上げながら対岸にゆっくりと墜ちていく。それを見たソニックは、急いで墜落現場へと向かうのだった。こうして、ステージはエメラルドコーストへと移っていく。

▲エメラルドコーストでは、狂暴なシャチがソニックに襲いかかる。

◀エメラルドコーストは、海岸を中心にしたステージになっているぞ。

テイルスの工房に2人でGO！

電車に乗って、テイルスの工房へ

飛行機の墜落先、「エメラルドコースト」でテイルスと出会ったソニック。テイルスの話によると、どうやら“カオスエメラルド”を動力源とした新型飛行機をテストしていたようだ。テイルスから「見せたいもの」がある、と聞いたソニックは、急いで電車に乗り込み、テイルスの工房へと向かうのだった。

▲テイルスの工房は、海岸を見渡せる景色のいい場所にあるぞ。

ACT ステージ／エメラルドコースト

ADV フィールド／

VS.BOSS EGGMAN

エッグマン

アクションステージのあちこちでソニックたちの前に立ちふさがり、行く手を阻むボスキャラ。今までに紹介したボス戦は、最初に登場したカオス戦だけだった。だが今回、ついに新たな強敵が公開されたのだ。ここでは、初公開のエッグホーネット戦の迫力満点の写真をたっぷりとお見せしよう。しかし、生身で、しかも素手のソニックに、飛行機で攻撃するとは卑怯なり！

ついにエッグマンが、ソニックたちの前に現われた

Ｄｒ．エッグマンは、カオスを使って世界を崩壊させ、エッグマンランドを建設しようと企んでいた。そして、カオスをパワーアップさせるアイテムが、“カオスエメラルド”なのだ。今回、“カオスエメラルド”を奪うため、テイルスの工房に出現したエッグマン。エッグホーネットという戦闘機に乗り、ソニックたちに襲いかかってくる。写真を見ると、エッグマンが空から攻撃をしているため、ソニックたちは手も足も出ないようだけど…。こんなマシンを相手に、いったいどうやって戦うのだろうか？　ソニック危うし!!

エッグホーネット登場！

▲宿命ともいえる敵、“Ｄｒ．エッグマン”の出現に見構えるソニックとテイルス。

▶エッグマンは戦闘機に乗って襲いかかってくる。戦闘機ということは、ずっと宙に浮いている!?　ソニックはどう反撃すればいいのか？

ソニックたちの前にエッグマン現る！

ステーションスクエアから電車に乗って、ミスティックルーインにあるテイルスの工房へと向かうソニックとテイルス。突如、２人の前にＤｒ．エッグマンが姿を現わした。どうやら、目的はテイルスの工房にある“カオスエメラルド”のようなのだが…。

▲ステージ上には動物たちも。保護してチャオガーデンに連れていこう。

◀トロッコに乗っているテイルス。これはメチャメチャ楽しそう。

カオスエメラルドを求めて――

Ｄｒ．エッグマンと、“カオスエメラルド”をめぐる壮絶な戦いを演じたソニックとテイルス。そして２人は、エッグマンの次の標的であるカオスエメラルドを探しに、風の丘「ウィンディバレー」へ向かった。２人は、エッグマンの野望を阻止することができるのだろうか？

▲倒しても、倒しても現われるエッグマン。今度はどんな悪企みを考えているのだろう？

ミスティックルーイン → ACT ステージ／ウィンディバレー

◀機体ごとソニックにぶつかってきた！これが反撃のチャンスなのか!?

▼上から爆弾のようなモノまで落としてくる。もうお手上げ状態。

◀地面をエグるほどの威力。攻撃を食らった時点でゲームオーバーになる？

超強力な攻撃がソニックを襲う！

CHECK! この他のBOSS戦は？

現在判明しているのは、今回紹介するエッグホーネットと、ゲーム序盤でステーションスクエアに出現するカオス戦のみ。このカオスにもソニックは敢然と立ち向かうのだが、カオスは液状生命体のため、攻撃を与えても１度分散してすぐに元の姿にもどってしまう。空から攻撃してくるエッグホーネットといい、一筋縄では勝てそうにない相手ばかり。しかし、ソニックたちも確実にパワーアップしているハズ。多彩になったアクションが、勝負のカギを握っている？

▲空から舞い降りてきたカオス。この液状生命体を打ち倒せ！

◀カオスには攻撃がほとんど効かない。もう、逃げるしかない？

VS.BOSS CAOS カオス

オテンバ娘のハチャメチャ物語

ステーションスクエアで買い物をしていたエミー。買い物中に小鳥と偶然出会ったことで、平凡な日常に終止符が打たれ、波乱に満ちた1日が始まるのだった。ソニックもエミーに引きずられて、騒動に巻き込まれることに。だけど、遊園地に行ったりもして、なんだかデートみたいだね。

買い物の途中で出会った小鳥

買い物の途中、突然大きな影がエミーを包み込んだ。そして、エミーの頭上に1羽の小鳥が落ちてきた。間もなく、奇妙なロボットが出現。どうやら、この小鳥はDr.エッグマンから逃げてきたらしい。エミーは、街で偶然に会ったソニックに、強引にボディーガード頼むのだった。

▲◀エッグキャリアから逃げだしてきた小鳥。小鳥を守るためにソニックにボディーガードを頼む。

ストーリーの流れ　フィールド/ステーションスクエア

アクションステージのおさらいをここで一発！

今回公開されたのは、「トゥインクルパーク」という遊園地で、ステーションスクエアから入ることができる。これで現在判明しているアクションステージは、下で紹介しているものも含めて9つに。これだけでも広大なのに、まだ公開されていない場所もあるらしいのだ。

ウィンディバレー

ウィンディバレーは、雲の上を突き出るほど高い場所にある。谷間に掛かる橋では、下から吹き上げる風など、大自然さえもソニックたちの行く手を阻む。

サンドヒル

広大な砂漠の中を、スノーボードのような板に乗って滑走するステージ。ステージの中には、古代遺跡を思わせる障害物が至るところに転がっているぞ。

スカイデッキ

エッグキャリアの甲板を舞台にしているステージ。大砲やロケットなどの仕掛けが用意されているようだ。キャラによっては、進むコースが変化するのかも。

全天候型プレイタウン トゥインクルパーク

このトゥインクルパークは、遊園地を舞台にしたアクションステージだ。写真は夜の遊園地のようで、きらびやかなネオンが光輝いている。また、トゥインクルパークの中にはさまざまなアトラクションが用意されている。お城や船はもちろん、ジェットコースターなど遊園地特有の乗り物もあるのだ。

▲歩道式エスカレーターに乗るエミー。進んだ先にあるものは？

◀迷路のように複雑なコース。

◀エミーを探すソニック。

大型テーマパークにひそんでいるモノは

ソニックに強引にボディーガードを頼んだエミーは、「カップルサービス実施中！イカしたカップル入場無料」という立て看板を見つけた。ラッキーとばかりに、ソニックと共に夜の遊園地、「トゥインクルパーク」へ向かう。エッグマンのロボットから逃げている最中なのに、なんてノン気なんだろう。

▲ソニックの持っているチケットのようなモノはいったい何？

◀ステージ中には、お城などの室内のアトラクションもある。

エミーを探しにスピードハイウェイへ

遊園地で遊びを満喫していた２人。しかし、知らぬ間にはぐれてしまっていた。トゥインクルパークからステーションスクエアに戻ってきたソニックだが、エミーの姿はどこにもない。そこで、エミーを探すため、アクションステージの「スピードハイウェイ」へ移動することに。

▲スピードハイウェイは特大ループなど、スピードを重視したコースになっているぞ。

ACTステージ/トゥインクルパーク

ACTステージ/スピードハイウェイ

ステージの中はまるで迷路みたい！

ジェットコースターに乗ることも!!

▲トゥインクルパークでは、さまざまなアトラクションを楽しむことができる。その中でも、１番注目なのがジェットコースター。ものスゴイスピード感を肌で感じることができるぞ。

ミニゲーム？ ボウリングで遊べる!?

トゥインクルパーク内にはボウリング場があるらしく、ソニック自身がボールとなってボウリングをすることができるのだ。写真では、丸まったソニックが転がっていくが、他のキャラでも丸くなってピンを倒すことができるのだろうか？　身体の大きなビッグが１番ピンを倒しやすそうだけど、スピードは乗らなそうだ。倒したピン数を競うミニゲームになっているのかもしれない。

▲自らボールのように丸まり、ピン目がけて転がっていく。

▼▶スピードに乗って、一直線に…。そして、ピンが勢いよく弾け跳ぶ！

ストライ～ク!!

因縁のライバルが激突！

アイスキャップで、カオスエメラルドを発見したソニック。ミスティックルーインへ移動する途中、滝のふもとの近くで、目の前に赤い影が舞い降りてきた。赤い影の正体は、宿命のライバルであるナックルズだった。いきなりナックルズは「エメラルドをよこせ！」と言うやいなや、襲い掛かってきた。売られたケンカは買わねば。ソニックとナックルズの熱いバトルが始まった。

ナックルズ

ソニックに

襲いかかる！

◀◀ナックルズの豪腕が、ソニック目がけて飛んでくるぞ。

ストーリーの流れ ADVフィールド/ミスティックルーン

大自然の中に存

ジャングルを彷彿させる、豊かな自然に覆われたアドベンチャーフィールド。このフィールドへは電車で移動することができるぞ。また、トロッコに乗ってジャングルやチャオガーデンに移動することも可能だ。また、フィールドには、多数のアクションステージへの入り口があり、それに伴い、仕掛けがたくさん用意されているらしい。

◀フィールド内では、上からジャングルを見おろすこともある。

アドベンチャーフィールドはこの3カ所なのである！

ミスティックルーイン

ジャングルのように木々が生い茂る、自然に溢れたフィールド。滝つぼや大木の影、古代風の遺跡の中などにアクションステージの入り口が隠されている？

ステーションスクエア

近代的な街中を舞台にしたフィールド。フィールドの中では、さまざまな人々が生活している。電車などに乗って、ミスティックルーインへ移動することができるぞ。

エッグキャリア

Ｄｒ．エッグマンが居城としている巨大飛行要塞、エッグキャリアもアドベンチャーフィールドの役割を持つ。敵の居城なだけに、さまざまなワナが用意されている。

PICK UP! ココがナックルズの故郷

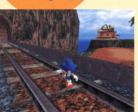
メキシコのアステカ文明を思わせる遺跡。どうやらここはナックルズの一族が暮らしていた遺跡らしく、写真のナックルズもちょっぴりセンチな気持ちになっているみたいだ。さらに写真をよく見ると、この遺跡はジャングルの中にポツンと1つあるだけ。遺跡の中を探索すると、古代人のお宝をゲットできるかもね。でも、いったいどこに入り口があるのかな？

▶遺跡を見つめて、ナックルズは何を思うのだろう。

◀ここが遺跡の入り口なのかな？

テイルスやビッグの家はここにある

TAILS'S HOUSE 発明品がいっぱいありそうな隠れ家

テイルスの工房は無人の駅を出て、電車の線路沿いを歩いたところにある。工房の外見を見ると、天体望遠鏡のようなものまであり、中にはさまざまな仕掛けが用意されてそう。テイルスの工房の側には、いかだやトロッコなどに乗れる場所があるみたいだね。

▲線路の上を歩いていると、向こう側にテイルスの工房を発見したぞ！

▲この工房から、テイルスの愛機トルネード号が発進する。

BIG'S HOUSE 性格そのままのオープンハウス！

ミスティックルーインには、テイルスの工房の他にもビッグの住まいがある。ビッグの家はジャングルの中にあるらしく、ジャングルを抜けると遺跡に行くことができるようだ。また、ビッグの住まいは家というよりも、雨風をよける傘のような作りをしているぞ。

▲まるで、『となりのトトロ』に出てきそうな雰囲気だ。

▲ジャングルの中を悠然と歩くビッグ。でも、ジャングルの中で釣り竿は必要ないんじゃない？

在するミスティックルーン

PICK UP! ジャングルの中にはさまざまなステージが

ミスティックルーインは、5つのアクションステージとつながっていて、ここから「レッドマウンテン」や「アイスキャップ」など、自然に溢れたステージへ移動することができるぞ。また、各ステージへの移動方法には、トロッコやイカダなどの乗り物を使用することがある。

▲この先にあるハシゴを登ると、新たなステージに？

◀遺跡の入り口が見つかるイベントなどもあるぞ。

PICK UP! いろいろなアイテムが隠されている！

うっそうとしたジャングルやアクションステージへの入り口の扉を開くため、アイテムを使うことがある。このアイテムは、ミスティックルーインの中を探すことで発見することができるようだ。発見したアイテムは、扉に近づけることで使用することができるぞ。

▲キーアイテムを探せ！

◀置き場と同じ色のアイテムが反応するぞ。

PICK UP! 岩が崩れて新しいステージへの道が開くのだ!!

フィールドのある場所に行き、何らかのアクションを行うとアイテムが見つかったり、新しいステージへの道が開くことがある。右の写真は、まさにそのシーンで、岩壁が崩れ落ちて、新しいステージへの道が開けたのだ。ちなみに、この先に進むと「エンジェルアイランド」と呼ばれる、浮遊する島に行けるらしい。

▼岩壁を足場にして洞窟の中を突き進めば、ナックルズの住む「エンジェルアイランド」へ。

NOCCHI氏描き下ろし独占イラスト第2弾!!

北へ。

White Illumination

今回は女の子とめぐるデートスポットや、オープニング画面を大公開するぞ！　また、NOCCHI氏による美麗なイラストや、ついに始まったファンページ＆キャラクターファイルも要チェックだ!!

北へ。 White Illumination	
DC	●ドリームキャスト　●'99年2月発売予定　●価格未定
	●ハドソン　●トラベルコミュニケーション

※画面は開発中のものです。

電撃特報スペシャル
北へ。 White Illumination
最新ゲーム画面大公開!

女の子とめぐる デートスポットを紹介

この『北へ。』は、北海道で出会った女の子とコミュニケーションをとりながらシナリオを進めていく、新感覚のゲームだ。今回は、全キャラの画面写真の公開に加え、現在までに明らかになっている北海道のデートスポットを大紹介！　ここに紹介しているのはほんの一部なので、ゲーム本編をお楽しみに!!

北竜町・ひまわりの里

愛田めぐみ

あたり一面に大きなヒマワリが咲いている、北竜町のひまわりの里。めぐみの笑顔は、花に負けないくらい明るいネ。

札幌・羊ヶ丘展望台

里中 梢

〝少年よ大志を抱け〟という言葉でも有名な、アメリカ人のクラーク博士の肖像がある羊ヶ丘展望台。梢はおどけて、肖像のポーズをマネながら（？）話している。

小樽駅・運河工芸館

ターニャ

小樽の運河工芸館で働いているターニャ。工芸館の制服と普段着では、かなり雰囲気が変わって見えるよね。キミはどちらの服装がお気に入り？

苔の洞門・支笏湖

桜町由子

由子と訪れる支笏湖。ここは彼女のお気に入りの場所で、付近には30種類ものコケが生えている苔の洞門がある。この場所は神秘的な雰囲気があってムードもバッチリ。

室蘭・地球岬

椎名 薫

晴れた日にこの岬に立つと水平線が丸く見えて、地球の丸さを実感できる場所だ。エレガントな薫の服に、思わず目線がいってしまうけど。

北海道へようこそ

約100カ所ものスポットで女の子とデートができる!!

摩周第1展望台

春野琴梨

霧がかかっていることが多く、観光者泣かせの摩周湖。このゲームの場合も実際の観光と同じように、現地へ行ってみないと晴れているのか、曇っているのかがわからないのだ。

帯広・アンデルセン

春野琴梨

ここは帯広にある喫茶店で、琴梨はここの読谷モンブランが大好きらしい。また、帯広はお菓子の町としても有名なので、女の子には喜ばれる。

航空自衛隊千歳基地

桜町由子

由子が勤務している千歳基地。彼女の案内で施設を見て回ったりして、自衛隊の概要について知ることもできるのだ。これはめったにできない体験だよね。

富良野・ファーム富田

愛田めぐみ

美瑛からバスで移動した富良野に、ファーム富田がある。この場所は夏の季節になると、あたり一面にラベンダーの花が咲き乱れるのだ。

実際には存在しない架空のスポットを紹介

室内　春野琴梨

▲琴梨の家のリビングルーム。北海道に着いた主人公を出迎えてくれるのが、彼女なのだ。

北海軒　左京葉野香

▲葉野香の実家は、兄が経営するラーメン屋。お店に寄っておいしいラーメンをごちそうに。

愛田牧場　愛田めぐみ

▲ここは、めぐみが両親と暮らしている牧場。彼女と一緒に仕事の手伝いをするのだ。

北海大学前　椎名 薫

▲薫が研修医として働いている北海大学。たまに見学に来ると良いことが……!?

新情報をキャッチ!

センスが光るオープニング画面初公開

気になるオープニングの内容が、ついに明らかになったぞ！キャラクターデザインを担当するNOCCHI氏が描いたキャラクターたちが、北海道の風景やイメージ的な映像をバックに次々と流れていくのだ。幻想的という言葉がピッタリくる、センスの良い演出だぞ。また、オープニングには『ドラゴンボール』の主題歌や多くのCMを手がける池毅氏が作曲したテーマソングが収録されている。作詞を担当した広井氏によると「1度聴いたら忘れられない」とのこと。早く聴いてみたいよね。

▲テーマソングを歌うのは、キャラの声を演じている大谷さん、豊口さん、千葉さん、広橋さん。
▶NOCCHI氏が描いたキャラクターたちと北海道の風景が、みごとにマッチしているよね。

やめられない! 止まらない!! おもしろミニゲームを収録

なんと今回の新情報で、ゲーム中にミニゲームが用意されていることが判明したぞ。下で紹介している3種類以外にも用意されていて、どれもミニゲームとは思えないデキ映えなのでお楽しみに！

UFOキャッチャー

このUFOキャッチャーは、須貝ビル内のゲームセンターで遊ぶことができる。女の子のお気に入りのキャラクターをゲットすれば、好感度がアップするかも？

ガーディアン・ウイング

ポリゴンを使った迫力ある演出が楽しめる本格的縦スクロールシューティングゲーム。このゲームも、須貝ビルの内のゲームセンターで遊ぶことができるぞ。

テニスゲーム

屈斜路プリンスでは、琴梨と一緒にテニスを楽しむことに。このゲームの結果によっては、琴梨のキミに対する態度が変わってくるかもしれないね。

[北へ。ファンページ]

Chapter 1

『北へ。』ファンのみなさん、お待たせ！　いよいよ今回からファンページがスタートするぞ。記念すべき第1回めは、イラストコンテストなどの告知に加え、キャラクターファイルをお届け！　さあ、盛り上がっていこう!!

キャラクターイラストコンテスト開催!!

『北へ。』に登場する魅力的な女の子たちをキミたちの手で描く、イラストコンテストを開催するぞ。審査委員には、キャラクターデザインを担当しているNOCCHI氏を迎え、絵柄だけでなく、絵から伝わる女の子への想いなども見ていきます。ちょっと絵に自信がない人も、気持ちを込めてぜひ参加してね。応募作品は随時このコーナーで紹介していくのでお楽しみに！

■募集要項
応募イラストはハガキサイズに限ります。ハガキ以外の場合も、必ずハガキサイズの紙を使用してください。イラストはカラー、モノクロを問いません。また、何枚応募していただいても結構です。描く対象はヒロインの8人で、イラスト1枚につき描く人数は自由です。応募作品は、当コーナー「イラストコンテスト」係あて。封筒にまとめて送っていただいても結構です。応募締切は1999年1月28日（消印有効）とさせていただきます。なお、各賞や賞品については、決まり次第このコーナーでお知らせします。

あなたの中のキャラをぜひ見せてください

自分のキャラクターを他の人に描いてもらうというのは、うれしいものです。今回のコンテストも、すごく楽しみにしています。公開されている設定は少ないですが、想像や思い入れいっぱいの〝あなたの中のキャラクター〟をぜひ見せてくださいね！

NOCCHI氏

クリスマスのステキなイベント！

セガとハドソンが完全バックアップして、今年のクリスマスに新しいスタイルのクリスマスイベントを開催する。イベントの内容は、人気スポットである原宿、表参道に設置された大型ビジョンで、キミが送った愛のメッセージが流れるというもの。11月21日から12月24日までメッセージを募集し、抽選で選ばれたメッセージを12月11日〜25日まで原宿アストロビジョンで流すぞ。ロマンチック！

▲原宿・表参道という人気スポットで、心に残るクリスマス最高の思い出を作ろう。

応募先
①ルシア像横の投函BOX　原宿八角館ビル1F　渋谷区神宮前6-4-1
②ホームページ　http://www.aaapc.co.jp/lovemessage/
③事務所へのハガキ＆ＦＡＸ　北へ。X'mas Love Vision事務局
住所：〒107-0062　港区南青山1-10-14　サイトウビル3F
FAX：03-3401-7968（名前、電話番号、メッセージを記入）

イメージキャラクター川原鮎・春野琴梨

『北へ。』チョコレート発売

『北へ。』の発売を記念して㈱ロイズコンフェクトから、同社「ピュアチョコレート」の『北へ。』バージョンが発売されたぞ（40枚入り、税別600円）。パッケージに『北へ。』のロゴをデザインしたステッカーがついたこのチョコレートは、北海道内7カ所の直営店や道内主要空港売店、通販で手に入る。なお、このチョコレートは、ゲーム内でも実名で出てくるのだ。ぜひ1度お試しあれ。

■問い合わせ先電話番号
ロイズ通販センター
011-782-1111

おハガキ募集中!!

このファンコーナーでは、ファンのみんなからのおハガキを募集しています。イラストだけでなく『北へ。』に対する質問や、こんなコーナーをやって欲しいという要望などを下のあて先までジャンジャン送ってね!!

あて先
〒101-8305　㈱メディアワークス
電撃ドリームキャスト編集部
「北へ。STATION」係

次ページよりキャラクターファイルPART-1スタート

PROFILE

●学　年：高校１年生
●身　長：152cm
●体　重：42kg
●誕生日：９月３日
●血液型：Ｏ型
●星　座：乙女座
●趣　味：料理

春野琴梨
はるのことり

琴梨は主人公の親戚で、札幌にある大里高校の１年生。学校では、テニス部に所属している。明るく世話好きな性格で、周囲の人に好かれるタイプ。地元のＴＶ局に勤務する母親と、札幌の平岸で２人暮らしをしている。家事全般が好きで、家の手伝いをよくしている。

CHARACTER FILE-①

AYU KAWAHARA

PROFILE

- ●学　年：高校１年生
- ●身　長：155cm
- ●体　重：48kg
- ●誕生日：１月27日
- ●血液型：ＡＢ型
- ●星　座：水瓶座
- ●趣　味：カラオケ

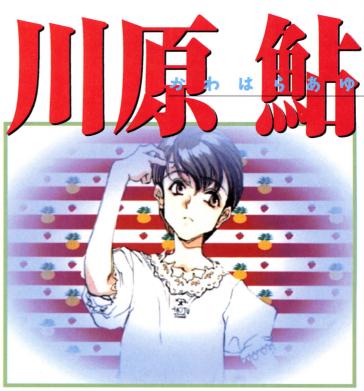
川原鮎（かわはらあゆ）

鮎は、琴梨と同じ大里高校に通っている１年生。彼女もテニス部に所属していて、２人は大の親友。性格はとても明るく、何事にも積極的にチャレンジするタイプ。実家はススキノで寿司屋を営んでいて、幼い頃歌をほめられて以来、ミュージシャンを目指している。

CHARACTER FILE-②

電撃特報スペシャル

SEGARALLY 2

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP™

残念ながら1月に発売が延期されてしまった、DC版『セガラリー2』。だが、遅れたぶん、完成度は確実にアップしているぞ！　今回はDC版オリジナルコース＆新モードと、通信対戦イベントを徹底解析する！

セガラリー2	
DC	●ドリームキャスト　●1月14日発売　●5,800円
	●セガ ●RCG ●VMブロック数未定 ●ハンドルコントローラ対応 ●通信対戦対応

DC版オリジナルコース“Muddy”公開!!

10台のニューマシンをはじめ、数々の追加要素が加えられ、大幅にパワーアップする、DC版『セガラリー2』。今回は、これまで謎だった追加コースのひとつ“Muddy”が公開された。コース全体は、東南アジアをイメージさせるもので、椰子の林を駆け抜けるグラベル（未舗装路）と、粗めのターマック（舗装路）がミックスされている。これまでにない起伏にとんだコースのようだぞ。

▲文字通り、マシンが“Mud”（泥）だらけになってしまうようなグラベルコース。だがこのほかにターマックの路面もきちんとレイアウトされており、実はテクニカルなイメージのコースになるようだが……？

“Muddy”はこんなコースだ!

右の写真を見てもらえるとわかるが、Muddyのグラベルは路面が非常に滑りやすそうな泥路面になっている。このためコーナリングではアーケードのSnowyに匹敵するデリケートな操作が要求されることが少なくないだろう。逆にターマックはDesertに比べて路幅も広く、比較的安定した走りが期待できそうだ。以上のことから、低速、高速のセクションが交差する複合コースになることが予想できる。

コースレイアウトはかなり複雑?

▲この場面はヘアピン前の長いストレートか?

グラベル、ターマックが入り交じる路面の複雑さも気になるところだが、もうひとつ見逃せないのがテクニカルなコースレイアウトだ。グラベルではゆったりとした角度から入る大きなS字コースときつめの連続的なコーナーが目立ち、ターマックでは急角度の2連続ヘアピンコーナーが目を引く。ストレートセクションで乗せたスピードを、一気に落としたりといった緩急の激しいレースが展開しそうだぞ。さらにコース全体を見ると、長いターマック部をカットしたグラベルメインのコースも浮かび上がってくる。2WAYコースになる可能性も大!

こちらも新コースの可能性アリ!?

今回公開されたレースシーングラフィックの中で、編集部で話題になったのがコレ。積雪のないSnowyだと言われれば確かにそう見えるのだが、それにしても風景があまりに違っているような気も……。まあ、同じイメージのコースがある以上、順当に考えればSnowyだと考えた方が良さそうではある。だが、これがSnowyでも、これだけコースの状態が変わるのなら、ほぼ新コースとして見ても問題ないのでは?

RIVIERAも発表されたぞ

アーケード版『セガラリー2』に登場した4コースの中で、唯一DC版の画面が公開されていなかったオールターマックコースのRiviera。だが、謎だったこのコースも、今回の発表でついにDC版の画面が明かされることになった。写真は、アーケード版と同様に夜のRivieraの風景が描き出されており、名物のヘアピンや道路脇に集まるギャラリーまでもがみごとに再現されていることを証明した。

なお、今回の写真では隠しコースであるパイロン側のルートは発表されていなかった。だが開発チームの談話によれば、その部分もきちんとアーケード版に忠実に再現されるとのこと。ファンもこれで安心!

◀▲スタート地点の脇に集まる色とりどりのギャラリーたちも、バッチリ配置済み。彼らはコースの各所でさまざまなリアクションを見せてくれるようだ。難所のヘアピンコーナーももちろん完全再現。

ついに公開された新ゲームモード!
“10YEARS CHAMPIONSHIP”モードとは?

10年かけてコースを転戦せよ!

DC版で新たに追加される新ゲームモードは、なんと10年もの長い期間を次々と転戦するチャンピオンシップモードだった! プレイヤーはスタート時の6台の車の中から自分のマシンを選び、CPUを相手取って年4回開催されるラリー大会を戦っていくことになるのだ。チャンピオンシップに使用されるコースは現在のところすべてが公開されているわけではないが、アーケードに登場した4コースに“Muddy”を始めとした新コースが加わるようだ。さらに年や開催時期によってコースの状態が変化する天候の要素もフィーチャーされ、バラエティに富んだ熱いバトルが楽しめそうだぞ!

◀▲このモードで採用される天候の変化は、コースにさまざまな影響をもたらす。変化していく路面状態に対応するには、マシンセッティングが非常に重要になりそうだ。キミは見事勝ち抜くことができるか!?

勝てば新車が手に入る!

このモードのもう1つの大きな特徴は、年度チャンピオンになることでDC版オリジナルのマシンがゲットできること。16台のライバルを退けるには、かなりの努力が必要になるが、それに見合ったボーナスもきちんと用意されているわけだ。

勝利のカギは、天候の変化に合わせたマシンセッティング。ドライバーの腕だけでなく、路面に合わせたタイヤ選びや操作しやすいマシン作りが非常に重要になるらしい。ちなみにこのマシンセッティングも、筋金入りのRCGファンから初心者まで、どのレベルのプレイヤーでも納得できる、シンプルかつ奥深い内容のものになるという。

他のゲームモードも公開目前か!?

10YEARS CHAMPIONSHIPの他にも、まだまだ複数のモードが用意されている。

順当なところでは、アーケード版のチャンピオンシップモードを再現した「アーケードモード」、RCGに絶対に欠かすことのできない「タイムアタックモード」。この2つは、ほぼ確実に入ると見て間違いないはず。また、画面分割の2P対戦、DC初の通信対戦など対戦モードも確定組だ。今のところ、右にあるモードはすべてサポートされるといわれているぞ?

出現が予想されるモードはコレだ!

- **アーケード** アーケードのチャンピオンシップモードを再現。DCオリジナルマシンもおそらく利用可能だろう。
- **タイムアタック** RCGプレイヤーが最後に行き着くのはやはりココ。コースも増えるし、天候も変えられる?
- **2Pバトル** 画面を上下に分割しての対戦は、当初から発表されていた。4人対戦はちょっと難しいらしい。
- **通信バトル** DC版『セガラリー2』の目玉だけにないとおかしいモード。これで遠くのライバルと戦え!
- **カーセッティング** セッティングマニアにはコレか? まだ情報が少ないため謎も多いが、それが逆に楽しみだ。
- **レコード** タイムアタックで出したタイムを確認するモード。インターネットランキングで重要になるぞ。
- **オプション** ゲームプレイ時の各種設定をチェックする。サウンドテストで名曲を聴くこともできるはずだ。

▲通信対戦と思われる、2P対戦中の画面。『セガラリー2』は、ソフトの発売と同時に対戦熱が盛り上がること間違いなしの逸品だけに、期待もつのる一方だ。

WEB上での熱いバトル!?“NET RANKING”計画が進行中!

ネットを使って大規模なランキングが開催される!

DC版の『セガラリー2』を使い、大規模なタイムアタックランキングの開催が計画されている。それが「ネットランキング」計画だ。このタイムアタックはインターネットのホームページを使用して行われるもので、コース、マシン、天候といったあらゆるデータによって分類されたとても厳密なものになる。セガは過去『セガ・ツーリングカーチャンピオンシップ』の発売時に、サターンとパソコンの2つのプラットフォームを使って「グローバルネットイベント」という企画を行ったことがあり、その時に培ったノウハウがこのネットランキングシステムにも盛り込まれているようだ。現在発表されている登録方法は、『セガラリー2』のタイムアタックをやり込み、自信のあるタイムをゲーム中のレコードモードでパスワード化、それをホームページ上で登録するシステムになっている。

なお記録はリアルタイムで更新され、全部で1000名以上のユーザーがページ上のランキングに掲載される予定だ。将来的には海外ユーザーの参戦も見込まれるぞ!

◀▲タイムアタック命のRCGファンには、絶対に見逃せないネットランキング。自分の持つ力を注ぎ込んで、全国のライバルとリアルタイムで競うことができるわけだ。ちなみに右は『ツーリングカー』のグローバルランキングのホームページ。この時はパソコンユーザーも対象だったせいか、日本だけでなく香港、台湾などのアジア諸国から、ベルギーを始めとしたヨーロッパ圏までの幅広いユーザーが参加した。『セガラリー2』も、海外からの参戦は十分あり得るはずだ!

登録の方法は…?

ランキングに参加するには、まずインターネットにつなぐための回線があるのが条件。さらにメールアドレスを持っていないと、登録はできない。以上の条件を満たしている人は、セガが開設を予定している登録ページにアクセスし、登録に必要な「確認キー」を入手する。これはアクセス時の身分証明のようなものと考えればよいだろう。確認キーを入手したらあとはランキング登録ページにアクセスして、自分の記録を入力するだけだ。……とはいえ、これはまだ計画段階のシステムなので、今後変更される可能性も十分ある。気になる人は『セガラリー2』の動向に注目しよう。

▲グローバルランキングの登録方法も、ほぼ同様だった。こんな感じになると思ってよいはず。

Step 1:『ラリー2』の登録ページにアクセス

Step 2:必要項目を記入して“確認キー”をGET

Step 3:ランキングページに記録を登録

Step 4:全国のランキングを確認

注意 各ページは現在準備中となっています。

電撃特報スペシャル

壮大なる物語の

Dの食卓2

DC ●ドリームキャスト ●'99年発売予定 ●5,800円(予) ●ワープ ●A・RPG ●GD-ROM 2枚組

現時点で判明している『D2』の世界を検証！

少しずつその全貌が明らかになる『Dの食卓２』（以下『Ｄ２』）の世界。今回は、現在までに本誌でお伝えしてきた「事実」をもう一度整理する。飯野氏の過去の発言や映像を通して、見逃していた「事実」を再発見できるはずだ。

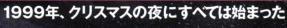
ローラ・バートン
age/32
強く美しい、本作の主人公。

デビッド・ブレナー
age/34
飛行機の中でローラを助ける。

キンバリー・フォックス
age/33
物語の重要な鍵を握る……!?

パーカー
age/？
山小屋で出会う謎に包まれた男。

OPENING MOVIE & CAST オープニング・ムービー&キャスト

今まで断片的にしか公開されてこなかったオープニングムービーを、順序立てて再構築してみる。飛行機の中でいったい何が起こったのか？ なぜローラは、<白の世界>に放り出されてしまったのか？ その答えはここから見えてくる。

雪原に残る血痕
▲吹雪の中を飛ぶ飛行機。
▶雪の大地には血痕が。そしてその血は赤から緑に…。

山小屋で眠るローラ
◀シーンは変わり、キンバリーの山小屋で眠るローラの姿が。うなされているようだ。

『D2』のこれまでの軌跡を追う

ここでは、現在までに『D2』が歩んできた道、そして本誌での飯野氏の発言などを、順番に追っていく。注目度の高さは今も昔も何ら変わりはない。

Dの食卓

▶ハイクオリティのCGも、当時話題になった。

『Ｄ２』の前作にあたる作品。それが３ＤＯやサターン、ＰＳで発売された『Ｄの食卓』だ。新しいジャンルへの挑戦と脅威のグラフィック。それはユーザーの目に新鮮に映った。

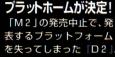
『D2』制作発表

制作開始時からすでに波らん含みだった『D2』。この当時、だれが現在のような状況を想像しただろうか？

'95年、新ハード「M2」用ソフトとして開発をスタートさせるが…

『Ｄの食卓』を「３ＤＯ」で発表し、高い評価を受けたワープは、'95年７月３日に続編である『Ｄ２』の記者発表を行った。当時の『Ｄ２』は、「３ＤＯ」に続く上位機種、「Ｍ２」用ソフトとして発売される予定だったのだ。しかし、その後ハードの消滅によって、開発を中断せざるをえない状態になってしまった。

◀３年前ということもあって、今よりちょっと若々しい飯野氏。この頃から、ゲーム業界の「風雲児」と呼ばれていたのだ。
▼発表会にはオーケストラによる演奏会も。

プラットホームが決定！

「Ｍ２」の発売中止で、発表するプラットフォームを失ってしまった『Ｄ２』。しかし、３年の月日を経た、本誌VOL.23（'98年6月5日発売）で長き沈黙を破り、ドリームキャスト用ソフトとして目下開発中、という事実が発表されたのだ。事の成り行きを見守っていたユーザーにとっては、たまらなくうれしい報告だったに違いない。

序盤を徹底検証!!

導かれる隕石——?!

◀深く眠るローラの夢か幻か？ 黄色い尾を引く隕石が、不思議な力に導かれるようにして、地球へ向かっている。そして次の瞬間、場面は飛行機の中へと移動する。ローラが体験した出来事の回想のようだが……。

ジェニー
age/5
数少ない生存者のひとり。

飛行機内で起こる恐ろしい事件——

▼▶カナダ上空を飛行中の旅客機の中に、ローラはいた。何か言い知れぬ不安を抱きつつ、ゆっくりとノートパソコンを叩く彼女。表情は暗い。

▲ローラの机から転がり落ちたコンパクトを拾い、彼女に渡そうとするデビッド・ブレナー。

▲ジュースをこぼし、苛立つローラを見て前席の少女・ジェニーが微笑む。この後、惨劇が始まるとも知らず…。

◀突然の銃声とともに、スチュワードが銃弾に倒れた。マシンガンを乱射する２人のテロリストたち！ そして、不気味な老人がそっと何かをつぶやく。何かを招きよせるかのように…。

テロリスト
何が目的なのか。それすら謎のテロリストたち。

再び迫り来る危機

▲飛行機へ向かい来る隕石が、コンパクトに映し出された瞬間、激しい爆発が機体をのみこむ。

？？？？
隕石を導いた張本人なのか?!

発表会

初めて姿を表わした新しい『Dの食卓２』。

'98年5月23日 ゲームの歴史が変わった——!!

『Ｄ２』のプラットフォームの発表をかねた発表会が、東京国際フォーラムで華々しく行われた。１日で１万人以上の動員数を記録し、会場の様子をインターネットで世界に同時中継するという試みも。すべてがゲームの歴史を塗り変えた。

▶上映されたムービーを説明する飯野氏。笑みも見える。

3つのキーワード

本誌VOL.26（7月24日発売）では、飯野氏が『Ｄ２』制作時に影響を受けた、３つのキーワードにつて検証した。

飯野氏語録・1

「今年の初め、ワープスタッフ全員でカナダ北部のノースウエスト準州へ行きました。白の世界をテーマにするには、本物を見ておかないと。資料では得られない実体験が、世界観の構築にプラスされました」とは氏の弁。この取材を機に、白の世界はさらに広がった。

本誌Vol.23でローラが表紙に

◀発表に合わせ、本誌の表紙を飾ったローラ。

ユング心理学

心理学者カール・グスタフ・ユングが唱えた論証。その中の「無意識集合体」や「シンクロニシティ」などの概念が『Ｄ２』の根底にある。

DNA

生命の進化、そしてそれに伴うＤＮＡやクローンの要素。『Ｄ２』には人間の本質を追求するようなバックボーンが存在するのだ。

アラスカ

物語の舞台となる<白の世界>は、カナダのノースウエスト準州を主な舞台としている。永久凍土が広がる大地は、人間に厳しすぎる地形だ。

REAL TIME EVENT

リアル タイム・イベント

オープニングムービーが終わると、いよいよゲーム本編に突入。ここからは、モンスターと遭遇するような特別なイベントも、すべてリアルタイムで進行する。DCとワープの技術力で作られたすべてのゲーム画面は、ムービーなみのクオリティを誇る。

雪山を1人歩くパーカー

▲墜落事故生の存者の1人であるパーカー。彼もキンバリーのように、雪原に建つ山小屋にいたようだ。しかし何故こんな辺境に？

▲小屋の中を見渡すパーカー。自分の住む小屋なのだろうか？ 生活用品はそろっているみたいだ。

1人、また1人と山小屋へ集まる生存者たち

温かな暖炉が灯るキンバリーの山小屋

▲山小屋にはジェニーの姿も。ベッドの上でくつろいでいるようだ。

▲序盤ではキンバリーのいた山小屋が、冒険の拠点となるのだろうか？ メインキャラ5人のうち、デビッドを除いた4人が、この小屋へ集合しているようだ。

◀厳しい雪山の中でほっとする光景。だが、この先に待ち受けるモノは…?!

◀勇敢にも1人で墜落後の飛行機へ向かう。導かれている？

無残な遺体が転がる機内へ

◀▼キンバリーもローラとは別に、飛行機内を探索していたようだ。機内のシートには、テロリストの銃弾に倒れたのか、墜落のショックで死亡したのか、無残な遺体が。生存者はキンバリーたち以外に、いったい何人くらい存在するのだろうか？

制作快調?!

本誌VOL.25（7月10日発売）では、ついに戦闘シーンやスノーモービルに乗るローラの姿が公開された。

▲初公開された超迫力の戦闘シーン。ローラの体力の表示方法なども判明した。

飯野氏語録・2

この頃から、「見栄えよりゲーム性を追求したい」「だれでもクリアできる簡単なゲームにしたい」と口にするようになる、飯野氏。「戦闘シーンは、制作発表会で公開したものより格段によくなっています。あと今回は"世界"を味わってほしいので、レベルアップなどの細かい要素は、極力シンプルにするつもりです」。

ちなみにこれは、まだゲームジャンルがアクションAVGがだった頃の話だ。

また、セーブ方法についてはこんなことも。「革の表紙のノートに万年筆で記録をつける、「冒険日記」方式。万年筆のインクがなくなったら、セーブおしまい、みたいなことを考えています。もしくはオートセーブでもいいかな、とも思っています」。

また、開発当初から「360度のアナログ操作が基本」と明言していた氏。「照準をバリバリ動かして撃つ感じは、独特の操作感でおもしろいですよ」。その操作感は、どうやらバトルシーンで存分に味わうことができそうだ。

『D2』を支えるスタッフたちの声

本誌が今まで話を聞いた、『D2』に関わる重要人物。ワープのアートディレクター・立石章三郎氏、そして『D2』のサウンドイメージアルバム「スケッチズ」のミキシングを担当した、大川正義氏のメッセージを、もう一度ひもといてみよう。

今回はとにかく"かっこよさ"が出せればいいなって。これはワープ設立の理念なんですけど。今回は当時の感覚に近い。今からイイものができそうな予感がしてます。

立石章三郎氏

大川正義氏

『スケッチズ』は飯野賢治の『D2』のイメージを凝縮したアルバムです。何事にも妥協しないこだわりが、音楽、映像と、ワープの作品に活力を与えているんですね。

ローラの行く手に待ち受ける試練

AND SO MORE... そして・・・

墜落した飛行機から投げ出され、奇跡的に命を取り止めたローラは、極寒の世界で勇敢にも銃を手に取る。生存者を探し出し、生き残るため、1人きりで冒険へと出発するのだ。ここでは、彼女が最初に戦うことになるボスと呼ばれる強敵の存在、おそらく序盤で行くことになるであろう場所や施設を紹介する。

▲◀トラックに乗り込み、キーを手にするローラ。今まで乗り物ではスノーモービルしか公開されていなかったが、トラックも新しい移動手段なのか？　これで、この世界＝地獄から脱出できるのか？

トラックを操縦して向う先には何が――？

▶雪山とは違い、文明の臭いが強く残る。しかし、その主である人の姿はない。

◀建物内はどうやらローラの視点で移動するようだ。しかし、飯野氏が以前口にしていた「大発明の移動方法」は、まだ明らかになっていない。この画面を見る限り、3Dダンジョンのように見えるが。

採掘所内部を探索

▶採掘所にはサブマシンガンを装備していくようだ。建物内にも敵がいるのか？

サブマシンガンを手に・・・

▶触手を伸ばし、ローラの足をすくおうとする。相手を倒さない限り自分が殺される…。

◀▼ローラが再び訪れた機内には、モンスター化したスチュワーデスの姿が！

変わり果てた姿の正体は敵か?! 味方か?!

シナリオ大幅変更　シナリオ変更は、ゲーム内容をさらに重く、深いものに変化させた。

飯野氏語録・3

本誌VOL.29（10月2日発売）で、突然のシナリオ変更について、飯野氏にその真意を聞いた。

「当初にやろうと思ったものと違うものができそうになって、正直どうかなと思い始めた。そこで、もう一度シナリオ書き直して、"時間はかかるけど、これで本当におもしろいゲームにしよう" って。「本気になった」ってのが一番近いんですかね」。

▶ジャンルをA・RPGに変更。ゲームのボリュームもかなり増えたらしい。また、コンティニューも無限に設定することに決定したようだ。

TGSに出展　数カ月ぶりにユーザーの前に姿を現す『D2』。

新生『D2』初公開!

「ゲームの制作に追われているので、おざなりなものが出展されています（笑）」と語っていた飯野氏。しかし、当日出展された新生『D2』の映像は、ハイクオリティなビジュアルとショッキングシーンの連続で、ユーザーの目を釘づけにした。これで期待をさらに高めることになる。

現在　着々と進められている開発。しかし発売日は見えず……。

ゲームショウのあと、そこで公開されていた画面が誌面でも紹介され、最初のボスの存在も明らかになった。しかし、飯野氏は再びシナリオに手を加えているらしい。氏の「本気宣言」の言葉を信じ、よりパワーアップした『D2』の姿を、一刻も早く見たいものだ。

▲エンディングを知るのは飯野氏のみ。物語はこれからどう展開していくのだろうか。

電撃特報スペシャル

PS版『アーマード・コア』のノウハウを

フロム・ソフトウェア参入第1弾!!

TGSで姿を現した謎のタイトルついに発表!!

タイトルやスペックなど、すべての情報が秘密のもとTGSに出展された謎のソフトがついに発表！ PSで絶大な人気を誇る『アーマード・コア』を世に送り出したフロム・ソフトウェアが考えるドリームキャストソフトとは、いったいどのようなものなのか？

フレームグライド	
DC	●ドリームキャスト ●'99年春発売予定 ●価格未定
	●セガ ●ACT ●VM(ブロック数未定)

FRAME GRIDE フレームグライド

生かした対戦メカアクション登場!!

フロム・ソフトウェアが新機軸を打ち出す!!

フロム・ソフトウェアといえば、現在でも人気の衰えない『アーマード・コア』や『キングスフィールド』を輩出したメーカーだ。今までのフロム・ソフトウェアの特徴は、『アーマード・コア』のように武器やコンピュータを使った擬似ネットワークなど、時代の最先端をいきつつも、現実性のあるゲームを作っていること。また、どこかダークな雰囲気が漂うゲームが多い。この固定されたイメージを払拭したのが、『フレームグライド』だ。ファンタジーとメカが錯踪する対戦メカアクションが、ゲーム界に衝撃を与える！

FRAME GRIDEとは?

「フレームグライド(以下FG)」とは、ゲームの世界で「機体」のことを意味する言葉で、過酷な環境に適応し、遺跡などのガーディアンと戦えるメカのことをさす。だが、誰もが所有できるわけではなく、街・村の護衛や傭兵など危険と隣り合わせの生活を送る者たちが所有することができる。また、争いの中で機体の潜在能力の追及、研鑽により操縦は複雑になり、操縦できるのは、危険に対する感覚や反射神経が鋭く、適応率が高い者に限られる。FG乗りの中でも、旅をする者は"ブレード"と呼ばれる。またブレードが国に仕え、国家のFGに乗る者は"騎士"と呼ばれている。ちなみに、傭兵が民間工房の機体、あるいはオーダーメイドの機体に乗る者を"戦士"としている。

FROM SOFTWARE

代表取締役
神　直利氏
フロム・ソフトウェアのすべての作品を監修し、自らも開発に携わる敏腕社長。今回は初のセガ作品ということで、その意気も上がる。

DCの可能性はゲームの未来を変えると確信しています

まだ、噂の段階である頃から、ドリームキャストに強い興味をひかれていました。今までPSをメインにしていたせいか、「セガ」という文化に対しての関心もありましたし。ただ、単に新機種だから、ビジュアルが得意なハードだからというわけではなく、通信コンテンツを発揮した対戦ゲームなど、今までにない新しい作品ができる可能性があるからこそ、ドリームキャストに参入しようと決断したわけです。モデムがはじめから内蔵されているハードは、今のところドリームキャストだけですからね。この恵まれた環境は、インターネットを見るだけのもので終わらせたくはありません。そのあたりをできるだけゲームに反映できるように、今考えているところなんです。

『フレームグライド』の制作は、今年の2月から着手していますが、作っては崩し、作っては崩すという感じの毎日。その繰り返しのうえで、システムや世界観などが練り込まれ、今の状態までに変化していきました。最初はファンタジックなRPGにしようと考えていたんです。今までのフロムの作品は、『アーマード・コア』や『エコーナイト』など、どちらかというとリアル志向の強い、ダークな雰囲気を放つソフトがほとんどでしたが、『FG』では一味違ったカラーを出したかったんです。そのために明るめの世界観にファンタジーの要素を盛り込んだゲームにしたいと。基本はメカ物ですが、魔法がでてきたり、遺跡や洞窟、水中が対戦ステージになったりもします。対戦アクション『アーマード・コア』の基本システムにファンタジックな世界観をミックスしたゲームがこの『フレームグライド』と僕はとらえています。また、フロムが今まで作らなかったもの、さらには誰も作れなかったもの。そんな作品をこのドリームキャストでユーザーさんに提供していければと思っています。期待してください。

STORY MODE

進むべき道と機体の種類はプレイヤー自身によって決まる

ストーリーモードは、４つのオリジナルストーリーで展開する。このモードでは、まず最初にプレイヤーへの質問があり、その答えからストーリーと自分の機体（軽量クラス、中量クラス、重量クラス）が自動的に決定される。そして、世界マップ上にある街を順番にクリアする形でストーリーは進行していく。街には敵が存在し、これを倒してパワーアップをはかるのだ。

ストーリーモードでの流れ

1. マップ上で街を選択
2. 街で待ち構えている敵と戦闘
3. 勝利後、アイテムをゲット
4. ゲットしたアイテムをパーツ合成でカスタマイズ

VS MODE

ビジュアルメモリを使って対戦モードに入るのだ！

対戦モードでは、ビジュアルメモリに自分の機体をセーブしておくことで、２人以上での対戦が可能になる。今のところ『アーマード・コア』のように、モニターを２台使用する対戦方式ではないようだが、２人協力プレイでＣＯＭを相手に戦う「共同対戦」を予定しているらしいぞ。また、ドリームキャストの通信コンテンツを使用した、同時通信対戦も検討中とのことだ。

▲ビジュアルメモリで、機体を育てられる可能性があるとのこと。携帯ゲームになるのだろうか？

BEE-CRAFT

画面に一番映る背中に注目して下さい

チーフデザイナー
山田隆博氏（左）
デザイナー
阿久津潤一氏

新進気鋭のデザイナー集団。メカデザインには定評がある。

ポリゴン化されたキャラを見て驚きました。デザイン画が、ほぼ完璧に再現されていましたから。これは、デザイナーとしてうれしい限りですね。（阿久津氏）

デザインで一番気合を入れている部分は「背中」。画面に一番映し出される部分ですから。後ろから見てもカッコいいですよ！（山田氏）

SYSTEM

System 1 基本となる機体は3種類

用意されている機体は、軽量クラス、中量クラス、重量クラスの３種類。各クラス内で、機体の組み替えをすることが可能だ。各クラスのパーツは頭・胴・腕・脚が５種類ずつあるので、これらを合成しながら機体の組み替えを行う。なお、装着できる基本装備は、右手に銃、左手に盾かナックル、左肩にキャノンかミサイルなど、種類はさまざま。プレイヤーの思うままのカスタムが可能なのだ。

Check 1 主人公たちの敵はどうなる？

前述の舞台設定から推測すると、遺跡や洞窟にいるガーディアンや、同じＦＧ乗りが、バトルの相手になるようだ。敵にはクラス分けがされ、いわゆるザコ的なキャラと中ボス、大ボスといった３種類のクラスに分かれているとのこと。ボスクラスの敵は、１つのストーリーの中に９人登場する。これを倒すと、強力な“レア”アイテムをゲットすることができるのだ。

◀この写真の中にも、敵機と思われる機体が写っているぞ。

FROM SOFTWARE

機体の属性を変える「マナシステム」がさまざまな戦術をもたらします

プロジェクトリーダー
唐澤靖宣氏

『キングスフィールド』から神氏と苦楽を共にしている若きリーダー。

このゲームの魅力は、自分の思うままにメカロボットである「フレームグライド」を作り、さらにそれを対戦させるところにあります。基本のパーツ合成だけでなく、「マナシステム」でさらにカスタマイズさせることで、ＦＧをパワーアップさせる楽しみを追求できるようにしています。マナシステムの「属性」を例にすると、敵機が火の属性なのか、水の属性なのかをきちんと理解する必要が出てきます。つまり、状況に応じたカスタマイズをしない限り、いくら強力な武器を持っていても、バトルに勝てなくなってしまうのです。50種類以上のパーツを持った敵のＦＧが待ち受ける世界マップをどのように攻略していくか？　このあたりもこのゲームのおもしろさなんですよ。

System 2 パーツ合成システム

パーツ合成では、「エレメントスフィアー」と呼ばれるパーツと「マテリアル」と呼ばれる材質を合成し、ＦＧ用の機体パーツを作り出すことができる。なお、合成する場合は「エレメントスフィアー」で機体の身体や武器を設定し、「マテリアル」は銀やセラミックなど材質を設定する。また、「エレメントスフィアー」と「マテリアル」は〝通常〟と〝レア〟の２種類に分類され、合成の仕方によって新たな機体パーツが造り出されるか、合成にかけたパーツのパラメータがアップするかのどちらかが行われるのだ。〝レア〟なアイテムほど、強力にパワーアップするようだ。ちなみに、同一形態のパーツ同士でも合成が可能だ。

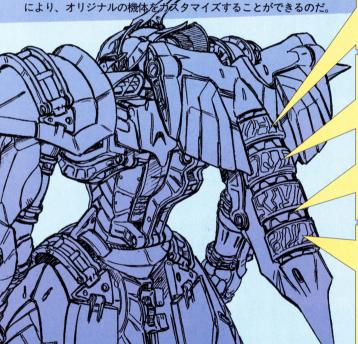
Check 2 『アーマード・コアの』カスタマイズの時は…

『アーマード・コア』のカスタマイズは、お金を貯めて、性能の良いパーツを購入、機体に付け変えてパワーアップさせることができていた。『FG』では？

◀『ＦＧ』にもお金という概念はあるのか？

System 3 マナシステム

マナシステムとは、機体の性能をカスタマイズする機能のことで、リベレートストーンというアイテムを組み合わせることで作動する。また、リベレートストーンは機体に独特の特性を与えるもので、これにより、オリジナルの機体をカスタマイズすることができるのだ。

ATTRIBUTE 属性

属性には、火・水・土・風という４種類の属性があり、機体や武器に影響を及ぼす。この属性の相性によって、効果も変わるようだ。敵の属性と自分の属性が火と水のように相反するものだと、自機がダメージを受けてしまうことも。

▶設定した属性によって、武器の色も変わる？

◀戦闘中に、属性を変えることはできるのだろうか？

SPECIAL EFFECT 特殊効果

特殊効果には、攻撃力アップや防御力アップなど、さまざまなオプションが用意されている。これを設定することで、機体に魔力や特性（オプション効果）を与えることができるようだ。HPの回復やダッシュスピードのアップなど、プレイヤー好みの機体にすることができるぞ。なお、この特殊効果は２つ設定することができ、攻撃力と防御力を同時に上げることも可能になるのだ。

▼自分好みの機体にするのには、欠かせないシステムだ。

LIBERATE FORCE リベレートフォース

リベレートフォースにも「属性」と同じように、飛・霊・爆・召という４種類の効果がある。これらを設定することで、対戦中にリベレートフォース（必殺技）を決めることができるぞ。必殺技は銃や剣など、持っている武器によって発動する必殺技が変化するらしいぞ。

◀どんな必殺技が用意されているのか？

FROM SOFTWARE

ステージから武器のエフェクトまで気合を入れて作り上げています

グラフィック担当
岩井　望氏（右）
プログラム担当
齋藤将之氏

妥協を許さず己の仕事にこだわりを持つ２人。もちろん『アーマード・コア』も担当した。

僕はステージのグラフィックをやっていますが、全部で10ステージあるので、まだまだ完成には時間がかかりそうです。その地形はできるだけ、自然物に近づけるようにしてます。画面を見ていただければわかるように、今までのゲームの屋外対戦ステージとは、比べられないほど綺麗になっていますし、フロム特有のダークな世界観とは違った、フィールドを作れていると思います。（岩井氏）

僕の場合、機体や武器の質感、爆発時のエフェクトなどで使う透明感を出すことに苦労しています。ユーザーさんが細かい部分に注目してくれたら嬉しいですね。（齋藤氏）

電撃特報スペシャル

6500万年前に飛来したダイナソアキラーが巻き起こす恐怖

ゲーム序盤のイベントやジャニーンなどの各キャラの要素などがわかり、徐々にストーリーの全貌が明かされてきた『ブルー スティンガー』。今回は、最新ROMを使ってゲーム序盤のイベントやTGS版との違いを徹底的に検証する！　最新ROMで判明した新アクションなども、見逃さずにチェックしよう。また、ラボタウンへ行く前に起こる各イベントも紹介するぞ。このイベントを見れば、『ブルー スティンガー』の物語が少しだけ見えてくるぞ。

Blue Stinger

BLUE STINGER
ブルー スティンガー

ブルー スティンガー	
DC	●ドリームキャスト　●'99年1月14日発売　●5,800円
	●セガ　●ACT+AVG　●VM（ブロック数未定）

ゲームの操作性がパワーアップ

ACTION アクション

TGS版では、近距離と遠距離の攻撃が同じボタンで使いづらかったが、最新バージョンは、別々のボタンに使い分けられているなど、操作性が著しくパワーアップしている。開発途中なのでまだ変更点はあると思うが、今回の操作への気配りを見ると、より使いやすくなるだろう。

◀物に乗ったり、アイテムを拾うのに使うぞ。

◀パンチやキックはこのボタンで出せる。

◀水中に入った時に使うボタンで、通常時には使うことができない。

▶ハンドガンなど、装備した武器を使う時に使用するボタンだ。

TGSプレイバック 操作はどう変化した？

開発途中ということもあり、使用できるボタンはⒶ、Ⓑ、Ⓧの３つだけ。基本的な操作はこの時すでに完成していたが、イマイチ使いづらかった。

Action Point 1 箱を動かして土台に

これまでにもエリオットたちのさまざまなアクションを紹介してきたが、ゲーム開始直後に新たなアクションを使った場面が登場する。上の写真を見てほしい。建物の2階部分に人が倒れており、そのそばに何かが落ちているのが見える。そのままではどうしても届かないのだが、ここでは同じステージに置いてあるコンテナを利用することで登ることができるのだ。まず、コンテナの方向に方向キーを入力することで、コンテナを移動する。そして、2階部分の下まで来たら、アクションボタンでコンテナに登り、そこからさらに2階部分へ移動。これらのアクションの組み合わせで、見事倒れている人物のそばに落ちていたカードキーを入手。さらに先へと進むことができるのだ。パズル的な要素と言えるだろう。

◀キラキラと輝いているものがあるが、高低差があり登ることができない。

▶アナログ方向キーを使い、箱を移動しよう。

◀動かした箱を土台にして、見事上に登ることができたぞ。

ITEM CHECK 1 体力回復の仕方

ディノサイトに攻撃されて減ってしまった体力を回復させる方法は、アイテムを買って回復させることだ。お金は、人間タイプのディノサイトを倒すことで手に入れることができる。アイテムを売っている場所はまだわからないが、多分お店などで購入することになるだろう。RPGのように薬草などを売っているのかも。また、回復アイテムはフィールド内に落ちている可能性もある。入手したアイテムは、メニュー画面を開けば使用することができるぞ。

▲敵を倒してお金をゲットしろ！

◀アイテムは使うと消費していくぞ。

Action Point 2 キャラによって動作も微妙に変化

キャラクターはいつでも切り替えることができるが、使用する武器を見てもわかるように、エリオットとドッグスでは特徴が異なる。エリオットはスピードを重視したタイプで、ドッグスがパワー重視のキャラだ。また、武器は共有することはなく、各キャラ専用の武器が多数用意されているぞ。

▼威力は低いが、すばやく武器を連射できる特性を持つ。

▲メニュー画面で武器の切り替えも可能。

▶連射できないが、1発の威力が大きい。

CHARACTER CHECK! キャラのさりげない動作にも注目！

緊迫したシチュエーションが続く『ブルー スティンガー』だが、カギを持ってない時のポーズなど、ところどころでおもしろい動きが入ってる。また、少しの間キャラを動かさないと、左右をキョロキョロ見渡すなどのアクションを見ることができる。

▲◀いろいろな場面でアメリカ人的なオーバーリアクションを見せてくれるぞ。

ITEM CHECK 2 ゲーム中にはさまざまなウェポンが登場する！

ゲームの中で使える武器の威力や性能はさまざま。武器の威力が上がるほど、撃ったあとの隙が大きくなるぞ。また、リロードの時間が遅くなったり、連射ができないなどの特徴がある。このような特徴を理解して、武器を使用していこう。ここでは、ゲーム序盤で登場する、4種類の武器を写真つきで紹介するぞ。

▲ナパーム弾を発射し、敵に当たると一定時間燃え上がる武器だ。

▲エリオットの基本武器。連射できるが威力はあまりない。

▲球体状のプラズマを発射するぞ。電気をエネルギー源にしている。

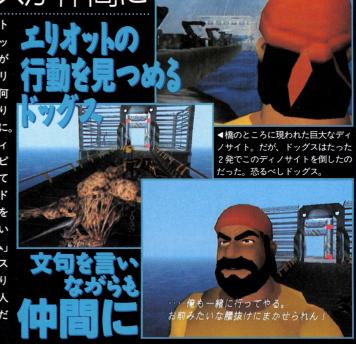
▲攻撃することで電気ショックを与えることができる。近距離用の武器。

ゲームの序盤のイベントが少しずつ明らかに!!

狂気と恐怖が交錯するダイナソア島で、さまざまな事件が巻き起こる。ここでは最新ＲＯＭを使って、ゲームスタートからラボタウンへ進む間に起こる各イベントを、ポイントをおさえて紹介しよう。

Event Check 1 ドッグスが仲間に

ゲームがスタートすると、桟橋のところでエリオットを見つめる人物がいた。これがドッグスのファーストシーン。無言でエリオットを見つめているが、彼はいったい何を考えているのだろう。そして場面は移り変わり、エリオットが長い橋を渡る状況に。橋を渡ろうとした瞬間、背後に巨大なディノサイトが現われた。このエリオットのピンチを救うのが、桟橋のところで見つめていたドッグスだ。ここからエリオットとドッグスの会話になるのだが、会話の内容を見ると、どうやら彼らには「ティム」という共通の友人がいるらしい。だが「ティム」は行方不明に。このことを知ったドッグスが、怒り心頭にエリオットのことを怒鳴りつけた。口論しているうちに、「おまえ１人じゃ頼りない」といって仲間に加わるのだった。

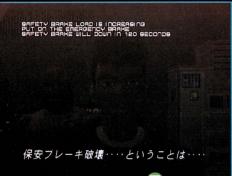
◀橋のところに現われた巨大なディノサイト。だが、ドッグスはたった２発でこのディノサイトを倒したのだった。恐るべしドッグス。

Event Check 2 ジャニーンとのファーストコンタクト

ゲーム開始直後に、ある人物から救助要請の無線が入る。だが、電波状況が悪いため、交信は途絶えてしまう。実は、この人物こそこれまでにも誌面で紹介した女性キャラ・ジャニーンなのだ。その後、ジャニーンから入る無線により、彼女はキムラという企業の倉庫奥にいることがわかる。彼女はエリオットを挑発するかのように「ここまでこれるの？」と言い放つ。倉庫中枢までの道は険しいが、エリオットは彼女を気に入ったようだ。

▼ジャニーンはここで警備員をしているらしい。だが、それ以外の情報がほとんどない。右足の怪我は？　いったいここで何をやっているのか。謎の多い女性だ。

▶紅一点のジャニーン。どうやらエリオットは彼女がタイプらしい。

Event Check 3 落下するエレベーターを止めよ!

ジャニーンに会うため、斜行エレベーターを使って上に行こうとしたエリオットたち。だが、ここで緊急事態が発生。なんと、エレベーターが落下するというのだ。しかも、中には人が取り残されているようだ。エレベーターを止めるため、エレベーター通路を登り、上にある制御コンピュータへ向かう。しかし、上にたどり着き、コンピュータにアクセスすると、緊急停止プログラムが動かない。エリオットはすかさずESERのコンピュータにアクセスし、エレベーターの制御に間一髪成功するのだった。

▲エレベーターに乗ろうとした瞬間、いきなり緊急事態に。▶エレベーター通路の中にもディノサイトは出現するぞ。

ONE POINT CHECK 1 ゲーム中はコンピュータとのアクセスシーンも

ゲームの舞台が近未来ということもあり、扉のロックなど、ほとんどコンピュータで管理されている。もちろん、ゲーム上でもコンピュータを使ったシーンが何度も登場するぞ。現段階ではまだわからないが、今回のエレベーターを制御するシーンを始めとして、この後もコンピュータを使ったイベントが用意されているかも。

◀コンピュータにうとい人でも、ボタン1つで動かせるぞ。

ONE POINT CHECK 2 時間制限がイベントのカギを握る

エレベータを制御するイベントでは、時間が制限されている。この時間内にエレベータを制御しないと、自動的にエレベーターは落下し、エレベーターの中にいる人間を助けることができなくなってしまうぞ。まあ、助けなくてもストーリーには影響しないが…。このような条件がつくイベントは、まだたくさん控えているだろう。

◀画面上に時間が表示される。これならうっかりミスもない?

▲制御コンピュータにアクセスを開始したが、不正な処理を行ってしまい、制御できない状態に。あせるエリオットたち。▶ESER隊員であるエリオットが機転を利かせ、ESERのコンピュータへアクセスする。ESERのコンピュータには緊急用プログラムが組み込まれていて、外部からでも制御することができるようになっているのだ。

エレベーターの制御に成功!

BAD SCENE! エレベーターの制御に失敗すると…

指定された時間内に制御できないと、無情にもエレベーターは落下し、大爆発を起こす。これでゲームオーバーになることはないが、心情的には助けておきたい。そうすれば、あとでいいことが待っているかもしれないぞ。

▶落下時にエレベーター通路にいるとゲームオーバーになる。

そして舞台はラボタウンへ…

電撃特報スペシャル

胸躍る冒険の舞台を大公開

CLIMAX LANDERS クライマックス ランダーズ

超期待のRPG！ その世界を徹底紹介!!

クライマックスのメインキャラが総出演という、超豪華なRPG。今回は冒険の舞台となる世界をバッチリのぞいてみよう！

クライマックスランダーズ			
DC	●ドリームキャスト	●'99年1月発売予定	●5,800円
	●セガ ●RPG	●VM(ブロック数未定)	●VM対応

"ピース"で構成された不思議な世界!!

この物語の世界は、それぞれ異なった文化を持つ「ピース(部分)」が組み合わさって構成されている。一見つながった世界でも、違うピースに足を踏み入れると、世界観から生活する人種まで、ガラッと変化するのだ。

▲中世、未来となんでもアリ。

●全体MAP●

▲5つのピースで構成された世界。

時計塔ピース

物語はここから始まる

ソードが住んでいた世界の一部。今は時計塔ごと異空間に飲み込まれている。

◀Mr.ワイヤーとご対面。彼はこの世界の成り立ちを研究しているらしい。

この世界は時計塔を軸にして、地面部分から構成される「下層部」と、文字盤からつながる「上層部」に分かれているのだ。

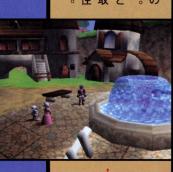
ソード

主人公。自分が住んでいた世界から、時計塔ごとこの世界に来てしまう。

施設
時計塔

◀画面の左にあるのが時計塔。すでに異世界に迷い込んでいる。

中世ピース
剣と魔法のファンタジー世界

ソードが時計塔の文字盤から外に出ると、目の前にはこの「中世ピース」の世界が広がっていた。ここは、中世ヨーロッパをモチーフにした、剣と魔法の世界。都のはずれにある広場周辺が切り取られ、ピースとしてこの世界に出現したのだ。住人も剣士やお姫様など、いかにもな人たちが多い。

CLIMAX LANDERS

イベント
マスターに導かれ、ソード登場!

時計塔の文字盤から外に出たソードは、あるはずのない世界が広がっていることに驚く。そこに突然現われる謎の老人。彼はソードを勝手に英雄と決めつけ、この世界を救えと命じるのだった。

▶見たことのない世界を目の前にし、戸惑うソード。

▲老人は、強引にソードに家と「紋章」を授けるのだ。

謎の老人

自らをマスターと呼ぶ、不思議な老人。町でよく見かけるが、どこに住んでいるかは謎。

◀老人のいっていた「英雄の証」を自分の家で発見!

施設
冒険の拠点となる大切な場所

冒険の最初に訪れるこのピースには、これからの長い戦いをサポートしてくれる大切な施設が3つ用意されている。なかでも謎の老人が与えてくれたソードの家では、マイキャラの変更やゲームのセーブができる。

●ソードの家●

◀最初はまるで幽霊屋敷のようなボロ小屋。ちゃんと住みやすい家になるのか、ちょっと不安……。

ヒツジの執事

まるでダジャレのようだが、見たとおりヒツジの執事。彼がいろいろな雑務をしてくれるようだ。

モンスター牧場

ダンジョン内で仲間にしたモンスターを預けておく場所。また、冒険に連れていくモンスターもここで選択する。

▶ビジュアルメモリへのデータ転送も、ここでできる。

アイテムショップ

武器や防具、回復アイテムなどの販売、買い取りをおこなっている。ダンジョンへ行く前は、まずここに。

▲店主と世間話もできるのだ。

キャラクター
自由奔放に生きるキャラたち

ユニークなキャラが好き勝手にフィールドを歩いている。それぞれ複雑な人間関係があったりして、おもしろいのだ。

▼キャラによって話し方もいろいろ。

ナット バーグスと同郷。のんびり屋だが、恋をして…。

ノッチ バンゲルとニキの息子。引っ込み思案な性格だ。

ニキ バンゲルの奥さん。陽気で威勢がいい。

リーガン 出世のための下心でローズ姫の世話を焼いている。

ローズ姫 リーガンとともに行動している。好奇心旺盛。

バンゲル アイテムショップの店主。ソードに情報を教えてくれる。

バーグス ここを都会だと勘違いしている田舎者。

Character

未来ピース
謎の機械が転がる未来都市

ちょっとさびれた未来都市の一部が切り取られたピース。金属でできた建物がならび、宇宙服のような洋服を着たキャラが住んでいる。また、サイバーパンクな雰囲気の2人の博士も住んでおり、未来っぽさプンプン。とはいえ、全体的に無機質で静かな印象を受ける場所だ。

CLIMAX LANDERS

イベント

キャラクターの魅力が際立つ2大イベント

ほかのピースと比べ、アクの強い人物がそろっているピース。彼らがどうやってソードと出会い、物語に関係してくるのか、とっても興味深いところ。ここでは、現在判明している2つのイベントを紹介しよう。

◀会話をするのが楽しそうなキャラが多いのも魅力。

1 ヘンテコな犬との出会い

ソードが未来ピースに来てすぐに起こるイベント。空を見つめる犬の目の前で、大きな異変が！

◀空を見つめる犬に近づくと、突然地震が起き…。

▶目の前に新たなピースが現われたのだ！

アーサー

何の特徴もないふつうの犬だが、ある事件を境に顔つきが変わってしまう。

2 キャプテンホークの依頼とは？

Dr.アレンの家を訪れたソード。するとそこには先客のキャプテンホークがいた。彼はアレンに何かを依頼していたらしく、「高い開発費を払ったんだ」と、まくし立てている。しかし、当のアレンは話を聞き流しているだけ。何なの、この2人？

◀怒って帰ってしまうキャプテンホーク。

▶しかし、知らん顔を決め込むアレンだった。

イベント

ハイテク装置がいっぱい!?

ちょっと怪しげな雰囲気の、不思議議なメカがならぶ2人の住居。それぞれ物語に密接に関係してきそうだぞ。

●教会●

▲死亡したモンスターを復活させてくれるのだ。

●研究所●

◀何を研究しているのかはわからないが、いろいろな装置がならんでいる。武器の開発をしてくれるとか？

Dr.アンナ

教会に住んでいる色っぽいお姉様。太ももがセクシー。

Dr.アレン

情熱的な天才科学者。自分の世界に入り込み、他人にはまるで無関心。

キャラクター

強烈な個性の2人が登場

未来ピースのどこに住んでいるのかは定かじゃないが、ソードの行く手に現われる2人。キャプテンホークの行動には、目が離せないぞ。

▶ヘンピな場所に放置されているクリスタル。
▼何かスゴイことをやってくれそうなホーク。

キャプテンホーク

強引な性格で女好き。次々とトラブルを起こすらしい。

クリスタル

怪力のアンドロイド。スイッチオフのまま放置されてしまっている。

ラオピース

兵器のみが発展している森林地帯

戦国時代が延々と続いたため、兵器のみが異様に発展をとげているピース。そのせいか、文明はあまり進歩しなかったようだ。

辺境の森林地帯が切り取られ、ピースとなったこの場所。ここには、ソードの力強い味方となってくれるラオが住んでいる。またラオの家の周りには、深い森「ファントムゾーン」が広がっているのだ。ただし、序盤では中に入ることができないみたい……。

▲ラオの家が一軒あるだけの寂しい場所。荒廃している。

▼ファントムゾーンにはモンスターが出現するのだ。

施設 **ラオの家**

▼ここでラオと初めて出会うことに。仲間になってくれるのかな？

ラオ

リオリングという半ライオン、半人間の兵士。勇敢で慎重。

ノイマンピース

ノイマン夫婦が暮らすヘンテコ世界

どこの次元から来たのか、どんな時代のものなのか、さっぱりわからない不思議なピース。住んでいるのはノイマンさん夫婦だけ。カラフルな世界だ。

メインストーリーとは別に、ダンジョン内を探索するサブクエストを提示するノイマンさん。彼が住んでいるこのピースは、亀の形をしたカラフルで妙な世界。ノイマンさんと奥さんの2人が、仲睦まじく暮らしているのだ。

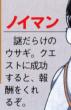
▶家の中もヘンな物だらけ。どこの世界の住人だったのか？

施設 **ノイマンの家**

◀絶妙なバランスで建てられている家。外には洗濯物が干してある。

ノイマン

謎だらけのウサギ。クエストに成功すると、報酬をくれるぞ。

ハニー・ノイマン

ノイマンさんをひたすら愛する貞淑な奥さん。彼女が、クエストの提示を代行することもある。

マスターピース

すべてが謎のピース

何もかもが謎に包まれたピース。物語が進むにつれ、少しづつ謎が明らかになっていくらしい。何か大切な場所なのは間違いなさそうだが……。

足を踏み入れても誰もおらず、何の施設も見当たらない。神殿の遺跡のような作りで、神秘的な雰囲気が漂っている気がするが、本当のところは……？　とりあえず、冒険がある程度進まないことには、何も変化がないみたいだ。

▶ひっそりとしていて遺跡のようだ。誰も住んでいないのだろうか？

電撃特報スペシャル

ESPクリエイター陣の"こだわり"に徹底的に迫る!!

神機世界 EVOLUTION エヴォリューション

ESP第1弾DCタイトル

本作はESP作品というだけあり、加盟メーカーから多数のクリエイターが参加しているのだ。そこで今回は、クリエイターを切り口に、キャラや世界観などのゲーム設定を紹介していこう。また、ESP代表取締役社長の宮路洋一氏のインタビューも見逃せないぞ！

神機世界　エヴォリューション	
DC	●ドリームキャスト　●12月23日発売予定　●5,800円
	●セガ／ESP／スティング　●RPG

CHARACTER キャラクター

『エヴォリューション』に登場する可愛いキャラたち。これら人物の設定は、企画及び開発を行っている「スティング」のクリエイターが担当しているぞ。たとえば、キャラの名付け親は企画担当の松村氏。なんとキャラ名は兵器の名称を由来としているのだ。

また、開発にはスティング以外に、「ネバーランドカンパニー」から柴崎晋一氏や亀えりかさんが参加しており、イラストを手掛けているのだ。2人のイラストは右のマグに注目！

▲▶表情がコロコロ変わるキャラの顔は、見ていても飽きないぞ。

株式会社ネバーランドカンパニー 柴崎晋一氏

creator data

彼の描く個性的なイラストは、ゲーム全体の雰囲気に大きな影響を与えるほどの魅力を持っている。代表的な作品に『仙窟活龍大戦カオスシード』がある。

※写真は『カオスシード』。

株式会社ネバーランドカンパニー 亀えりかさん

creator data

柴崎氏とともに、本作に参加。柴崎氏とはひと味違うタッチが、より深いキャラ設定を生み出していると言えよう。代表作『仙窟活龍大戦カオスシード』。

※写真は『カオスシード』。

※画面は開発中のものです。イラストはイメージです。

CYFRAME サイフレーム

先史文明の遺産であり、冒険家の必需品でもあるサイフレーム。物語の中では、マグ、チェイン、ペッパーの装備している3タイプが登場するぞ。このサイフレームにはそれぞれ愛称（下のマンガ内参照）のようなものがあり、これもキャラの名前同様に（第2次世界大戦の）兵器から命名したというこだわりようだ。ちなみにサイフレームという言葉は造語。どんな言葉を組み合わせて造ったのか、右上にまとめたので目を通しておこう。

▲マグのサイフレームの愛称は、アメリカの試作ジェット機の名前が由来なのだ。

サイフレームとは…

●CYBERNETICS-FRAME（サイバネティクスフレーム）の略
F－FUNCTIONAL（機能的）
R－RACHIS（骨格）
A－AND
M－MULTIPLIER（増幅）
E－EQUIPMENT（装置）

サイフレームは、強化できる!?

サイフレームは、さまざまな能力を持つパーツを装着することで、パワーアップさせられる。好みにあったパーツを装着させよう。

▲ダンジョンでパーツを拾ったら、改造屋でつけてもらおう。

ペッパー・ボックス

ペッパー（CV：井上喜久子）の名前は、コショウ入れの構造に似たリボルバー拳銃「PEPPER.BOX（ペッパーボックス）」が起源。なお、サイフレームの愛称はフランスの戦闘機から。

チェイン・ガン

マグのよきライバル（？）のチェイン（CV：西村ちなみ）。名前は機関銃の一種「CHAIN.GAN（チェインガン）」、サイフレームの愛称はドイツの火炎放射戦車からつけられているのだ。

エヴォリューションなぜなに劇場

ここではサイフレームについて描かれた、柴崎氏のマンガを公開するぞ!! サイフレームの秘密やタイプによる能力の違いなどなど、ズバリ解説されているから、しっかり読んでサイフレーム博士をめざせ！

株式会社ネバーランドカンパニー
亀えりかさん
デザイン

ランチャー

本作の主人公・マグ（CV：南 央美）は、電流によって生じる磁気の力で弾を打ち出す架空の兵器「MAG.LAUNCHER（マグランチャー）」、いわゆる「レールガン」が名前の由来だ。

TOWN（タウン）&DUNGEON（ダンジョン）

町やダンジョンなどの舞台設定には、数多くのＥＳＰクリエイターのアイデアが取り入れられている。特にダンジョンでは、『グランディア』の世界設定を手がけた小林治氏などの強力なメンバーがデザインを担当。そのため、どのダンジョンも独創的なモノに仕上がっているのだ。詳しくは下をチェック！

◀▲移動中や会話中では、キャラのアップになったりと、カメラアングルはスムーズに切り替わるぞ。

▶戦闘時の様子を描いた亀えりかさんの作品。イラストの敵は、実際に登場するモノとか。

リニア・キャノン

ヒロインのリニア（CV：高橋美紀）。滑空砲と呼ばれる、ライフリング（弾に回転をつける装置）のない砲台の１種である「LINEAR.CANNON（リニアキャノン）」から名づけられている。

5つのダンジョンを紹介!!

シェイズ遺跡

石造りの遺跡。地下からの強烈な冷気のために、ダンジョン全体が凍りついている。床に張った氷で滑っちゃう、なんてことがあるのかな？〔デザイン：DANDY-DAN〕

シェイオル遺跡

吹き出す溶岩弾や熱い床がある、火山の中の灼熱のダンジョンだ。炎に強い敵が数多く出現するようだ。〔デザイン：柴崎晋一氏〕

ディセント遺跡

壁や床に星がきらめく、ロマンチックな（？）塔だ。上層の遺跡内部は近代的な作り。〔デザイン：ウエクサユミコさん／小林治氏〕

ブラインド遺跡

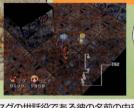
ジャングルにある遺跡。内部には、水浸しのために進めない場所もある。出てくる敵は昆虫系が多いぞ。〔デザイン：小林治氏〕

ヘヴン遺跡

キノコとコケにおおわれた、ジメジメした薄暗い森の中の遺跡。このダンジョン内には、胞子を吹き出すキノコがいっぱいだ。時々アイテムを落としていく、ありがたいキノコもいるらしいので、要チェック！〔デザイン：柴崎晋一氏〕

ノースロップ大陸地図

NORTHROP CONTINENT
パンナムタウン
港

グレ・ネイド

マグの世話役である彼の名前の由来は、名前をつなげて読めばすぐわかるハズ。そう、「GRENADE（グレネード）」（＝榴弾）なのだ。

株式会社スティング DANDY-DAN

第１開発部所属のデザイナー。３Ｄモデリングを得意とする彼の実力は、本作の随所にいかんなく発揮されている。シェイズ遺跡のデザインは、彼が担当。

※代表作は『バロック』など（写真は『バロック』）。

株式会社スティング ウエクサユミコさん

第１開発部所属のデザイナー。彼女は主に、キャラデザインを担当している。本作ではそれ以外に、ディセント遺跡のデザインも手がけた。新境地を開拓？

※代表作は『バロック』など（写真は『バロック』）。

マルチクリエイター 小林治氏

数多くのＣＦデザインや雑誌表紙イラストなど、あらゆる方面で活躍する小林氏。そのヨーロッパテイストあふれる画風と独特のセンスには定評がある。

※代表作は『グランディア』（写真は『グランディア』）。

プレイヤー兵器&エイリアン兵器を一挙公開!!

本作に登場する戦闘兵器は、実在するものから架空のものまで、実にさまざまな種類が存在する。そこで今回は、ゲーム序盤に登場する戦闘兵器を、地球軍とエイリアン軍に分けて細かく紹介するぞ! ちなみに、下に紹介しているものは、数ある兵器のうちの一部にすぎない。ストーリーが進めば、さらに新たな兵器が登場するはずだ。また中には、右で紹介しているアーケードモードでしか操作できない兵器もあるので注意しよう。

ステージによって兵器の仕様が変化

▶一部の兵器は、戦う地域によって機体に施されている迷彩パターンが変わることもある。こういう凝った演出も見どころのひとつだ。

アーケードモード

アーケードモードは、迫り来る敵機をただひたすら撃ち落としてハイスコアを狙う、シンプルかつ熱いモードだ。また、このモードでしか扱えない兵器などもある。

アクションキャンペーンモード

アクションキャンペーンモードは、人類とエイリアンの壮絶な戦いを追うストーリーモード。ここでは各フェイズごとに、決められたノルマをこなしていくことになる。

S 迫り来るエイリアンの超兵器!

異質な文化の表れか、小型兵器から大型兵器まで、独特な形状をしているものが多いエイリアンの戦闘兵器。その性能は非常に高く、地球軍は苦戦を免れないだろう。特に人類の常識を超えた巨大母船は、超強力な戦闘力を誇るぞ!

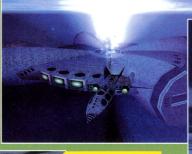
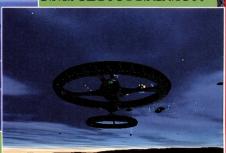
TANK 戦車

エイリアン軍も地球軍と同じく、地上戦の主力戦闘兵器は戦車のようだ。ただし、その形状は地球軍の戦車とくらべて大きく異なっている。ちなみに重戦車は火力に長け、軽戦車は圧倒的なスピードでこちらを攻撃してくるのが特徴だ。

重戦車

軽戦車

MOTHER SHIP 母船

人類とエイリアンの科学力の差を思い知らされるのが、敵の母船であるマザーシップの存在。これらは攻撃力、防御力、大きさ、すべてにおいて地球軍の主力兵器を大きく上回る。現段階でそれぞれの名称は不明だが、プレイヤーの前に立ちはだかる壁となることは確実だろう。

BATTLE SHIP 戦艦

現在、確認されているエイリアン軍の戦艦は、進行速度が速い量産型主力攻撃艇のシースキマー。そしてエイリアン海軍の旗艦なども務める、名称不明の潜水艦の2機だ。どちらも地球軍の戦艦の性能を大きく上回るため、破壊するのは至難の技だろう。

潜水艦

シースキマー

FIGHTER 戦闘機

ユニークな形状のものが多いエイリアン軍の戦闘機。アクションキャンペーンモードでは、敵機をエイリアン軍から奪うことで、これらの戦闘機が使えるようになるぞ。ちなみにアーケードモードでは、最初から敵戦闘機を使ってプレイすることができるので、このモードで敵機の性能を知っておくのもいいかもしれない。

阻止爆撃機

重戦闘機

中型爆撃機

軽爆撃機

ゲームの要となる2つのモードを徹底チェック!!

ARCADE MODE ―アーケードモード―

シューティングの醍醐味を追求したモード

アーケードモードでは、ひとつのフィールドに次々と現れる敵機を撃ち落として、スコアを競うのが目的。まさに3Dシューティングファンにはこたえられない内容になっている。また、アクションキャンペーンモードでは扱えない機体が使えたり、パワーアップアイテムが存在したりと、このモードならではの要素も見逃せないところだ。詳しい戦闘の流れやアイテムの種類については、下記を参考にしてほしい。

◀ハイスコアを目指し、敵を撃ちまくるモード。アイテムが攻略のカギか?

1 ステージ選択

まずプレイヤーは北極、アメリカ、大西洋、アフリカなど、世界各地のフィールドからステージを選択することになる。ちなみにステージによっては、選択できる兵器の種類が変化することもあるので注意してほしい。

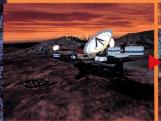
▲真っ白な雪原が延々と広がる北極ステージ。そのおかげで敵を発見しやすくなっている。

2 機体選択

選べる機体は、基本的に戦闘機系の兵器。注目は、友軍戦闘機として登場するMIG-29などの戦闘機や、エイリアン軍の戦闘機など、アクションキャンペーンモードでは使用不可能の機体を選択できることだろう。いろいろ乗り換えて性能の違いを楽しもう!

▲アーケードモードでは、なんと初めから敵の戦闘機が使用可能になっている。まさにこのモードならではの特権といえる。

3 戦闘の流れ

戦闘が開始したら、まずはレーダーを確認しながら、次々と現れる敵機を撃墜していく。画面の上部にあるマーカーには、パワーアップアイテムのある方向が表示されるので、それに従いつつ進むのもいいだろう。また、ある程度敵機を撃墜するとゲームのレベルが上がり、敵の攻撃が激しくなる。どのレベルまで到達できるかが、プレイヤーの腕の見せどころなのだ。

▲敵機を倒し続けると、レベルが上がり難易度がアップ!! 戦闘は自機が破壊されるまで続くぞ。

4 戦いを有利にするアイテムの数々

アーケードモードならではのオリジナル要素といえるのが、全部で10種類あるパワーアップアイテムの存在だ。その効果は自機に有利なモノばかりなので、アーケードモードでハイスコアを出すには必要不可欠なアイテムといえるだろう。また前述のように、アイテムのある場所は画面上に表示されているマーカーで確認することができる。つねにマーカーの示す方向に進むよう心がければ、より戦闘を有利な展開に持っていけるハズだ。

パワーアップアイテムは全10種類	
赤	主力武器の威力が1レベルアップ
緑	補助兵器の威力が1レベルアップ
青	補助兵器の弾数が増える
黒	すべての兵器の連射速度が向上
黄	装甲が完全に回復
白	装甲が20%回復
紫	一定時間無敵になる
シアン	受けたダメージを敵に跳ね返す
金	ライフアップ
点滅	スマートボムが作動し、すべての敵を攻撃

▲この浮遊物体がパワーアップアイテム。

▲入手すれば、このようにさまざまな効果を得ることができる。

▲七色に輝くアイテムを取れば、画面上の敵を一掃するスマートボムが作動! ピンチの時に利用しよう。

ESP エンターテインメント・ソフトウェア・パブリッシング 代表取締役社長 宮路洋一氏が語る「神機世界エヴォリューション」の魅力

『エヴォリューション』の発売まで1カ月をきった今回、本作の企画の段階から関わってきたという宮路洋一氏に、急きょインタビューを敢行！ とても興味深いお話をうかがってきたぞ。本作で果たしているＥＳＰの役割とは？ 本作の狙いとは？ すべての答えは、このインタビューの中に！

ESP代表取締役社長 宮路洋一氏

ゲームソフトの総合プロデュースを手がける、㈱ＥＳＰ代表取締役社長。また、'85年に設立した㈱ゲームアーツの代表取締役社長でもあるのだ。

ESPのネットワークが可能にした『エヴォリューション』の世界

——ＥＳＰとしては、本作が初のドリームキャスト（以下ＤＣ）タイトルになりますね。ＥＳＰのＤＣ参入は本当なんだ、とひしひしと感じます。

宮路氏：最初、スティングさんの方からこういう企画をやりたいってお話があったんですよ。すでにその段階でキャラや世界観は決まっていたので、それが表現可能なハードはどれだってことになって…。

——もちろん、ＳＳやＰＳも候補に挙がるでしょうね。

宮路氏：そう。どっちでやるかいろいろ考えたんだけど、ポリゴンでＲＰＧをやりたくてもハードの能力に限界がある。やっぱりフルポリゴンのＲＰＧを作るとなると、映像表現や処理能力の関係でかなり辛い（笑）。

——そうこうしているうちに、ＤＣのスペックが発表された、というわけですね。

宮路氏：ＤＣだとやりたいことが簡単にできちゃうんですよ。となれば、ＤＣに参入して、作るしかない！ ということになったんです。

——実際に開発が動きだすと、ＥＳＰとしてはどのような役割を果たすのでしょうか？

宮路氏：ＥＳＰはですね、クリエイターがやりたいことを実現できるようにサポートする会社なんですよ。あくまでお手伝いするだけなんです。つまり、開発メーカー側でプログラマーなどの人間が足りなければ、他のＥＳＰ加盟メーカーの中で用意したり、資金面が苦しいのなら都合してあげたり、と。本作に関しても、そういった役割でしたね。

——となると、ＥＳＰ内のクリエイターが会社の枠を越えて動き回れるんですね。本作では具体的にどんなクリエイターが？

宮路氏：シナリオ関係では、月光（詳細は右記参照）がサポートしましたね。フルポリゴンでのデモの演出って、カメラアングルが難しいんですけど、その辺りのノウハウをＳＳ版の『ルナ』シリーズで培った戦船（詳細は右記参照）が協力しています。あとゲームデザイン関係の一部とかを、ネバーランドカンパニーが力あるんで手伝ってもらってますね。やっぱりＤＣ第１弾なので、かなり気合いを入れて総力戦でやってますよ!!

『エヴォリューション』が狙っているもの

——最終的な調整作業には、宮路氏自ら参加されるそうですね。早く調整後を見たいものです。

宮路氏：このゲームは『グランディア』みたいな壮大なストーリー大作じゃなくて、ダンジョンの攻略が楽しい、ゲーム性の強いＲＰＧを狙っているんです。戦闘シーンが楽しくて、おまけにダンジョンが毎回変化すれば、何度も遊べるＲＰＧになるでしょ？ コミカルなキャラにしたのも、今までＲＰＧを敬遠していた人でも、気軽にすんなり入り込めるようにと、狙っているんですよ。

——キャラクターをかわいらしくコミカルにしたのも、取っつきやすさを意識したものなんですね。

宮路氏：そうだね。キャラがコミカルだと動かしているだけでも楽しいし、こういった絵柄のキャラなら、人を選ばないでしょ。

——他に気軽に楽しめるような工夫は？

宮路氏：ダンジョンの構造をシンプルにしてるトコロかな。とは言っても、遊び方がいろいろあるんですよね。このゲームにはダンジョンがいくつかあって、どのダンジョンから探検してもいいけど、物語の進行しだいでダンジョンの深さが変化するんです。つまり、同じダンジョンでも序盤と終盤では行ける階層が違うし、おまけに入手できるアイテムが変わってきたり。

——１度クリアしても、何度でも遊べるんですね。ますます楽しみになってきました！ 同じように本作に期待している読者にひと言お願いします。

宮路氏：最後の調整では、ボク自身本作がいいゲームに仕上がってくれることを望んでいるんで、ユーザーの代表のつもりでディレクターに意見をしていくつもりです。そしてまた、ＥＳＰとしては、これからもいいゲームをどんどんサポートしていくので、応援よろしくお願いします！

シナリオ工房 月光

『ＬＵＮＡＲ２ エターナルブルー』をはじめとした、数々のゲームシナリオを手がけたシナリオライターたちが集まり、設立されたゲームシナリオ制作事務所。今後の活躍に期待。

※写真はサターン版『ＬＵＮＡＲ２ エターナルブルー』。

企画デザイン工房 戦船

ゲーム、アニメーション及び各種デザインの企画・制作をメインに活動するプロ集団。代表作品ゲーム『ＬＵＮＡＲ２ エターナルブルー』アニメ『機動戦艦ナデシコ』など。

※写真はサターン版『ＬＵＮＡＲ２ エターナルブルー』。

電撃特報スペシャル

2大モードと登場兵器を大紹介！

インカミング 人類最終決戦

発売日が近づくにつれて、その全貌が明らかになりつつある『インカミング　人類最終決戦』。今回の情報では、ゲーム中に登場する戦闘兵器を地球軍、エイリアン軍別に分けて一挙公開！　また後半では、このゲームの要となる2つのモードを徹底紹介するぞ！

DC	インカミング　人類最終決戦
	●ドリームキャスト　●12月17日発売予定　●5,800円
	●イマジニア　●STG

死力を尽くして戦う地球軍

地球軍の兵器は実在するものが多く、親しみやすいのが特徴。プレイヤーは、それぞれ操作法の違うこれらの兵器を使い、エイリアン軍と戦わねばならない。中にはプレイヤーをバックアップしてくれる兵器もあるので、味方との連係も重要になってくるぞ。

HELICOPTER 戦闘ヘリ

急旋回や上昇、下降など、小回りが効く兵器。しかしその分、複雑な操作を求められる乗り物でもある。現在、確認されている地球軍の戦闘ヘリは、コマンチとコブラ。どちらも実在するヘリコプターだ。

コマンチ

コブラ

FIGHTER 戦闘機

現在確認されている地球軍の戦闘機は下の5機。ハリアー以外の機体は、アクションキャンペーンモードで友軍戦闘機として登場する。一方、アーケードモードでは全機種を操作することが可能だ。

ハリアー戦闘攻撃機

MIG-29戦闘機

A-10攻撃機

F/A-18戦闘攻撃機

F-22戦闘機

TANK 戦車

上空からの攻撃だけでは、強大なエイリアンの兵器を破壊することは不可能。そこで地上戦の要として活躍するのが、強力な火力を誇る戦車だ。中でもレマーチャンド型やアイゼンハワー型の戦車は、地球軍の頼もしい戦力となる。

レマーチャンド型中戦車

アイゼンハワー型重戦車

GUNNER 砲台

砲台は基本的に固定されていて、移動ができないものが多い。その分複雑な操作をせずにすむので、戦闘時は敵機の撃墜に集中することができそうだ。またフェイズによっては、海を移動する戦艦に設置されている砲台や、移動式の砲台などもあり、そのバリエーションは意外と豊富である。

移動式レーザーキャノン

ロケットランチャー

固定式レーザーキャノン

ACTION CAMPAIGN MODE ―アクションキャンペーンモード―

人類とエイリアンの壮絶な戦いを追うストーリーモード

アクションキャンペーンモードとは、北極や大西洋など、特定のフィールドごとにシナリオが進行していくストーリーモードだ。各シナリオは、それぞれ目的が設定された10種類のフェイズで分けられており、それをすべてこなすとシナリオが終了することになる。各フェイズの目的によってプレイヤーが扱う兵器が変化していくので、すべての兵器の操作に慣れておかないと勝利は難しいぞ。今回は初公開となるシナリオ4を中心に、その大まかな流れを解説していこう。

◀地球を舞台に繰り広げられる、序盤のシナリオ。敵との駆け引きも注目！

アクションキャンペーンの流れ

シナリオスタート ▶ 1～10までの各フェイズをクリア（フェイズの目的、クリア条件はそれぞれ異なる） ▶ 次のシナリオへ

SCENARIO 1 アフリカ・ケニア

ADATA基地をエイリアンから守れ！

宇宙開発基地を壊滅し、さらに北極に基地を建設し始めたエイリアン軍。この侵攻を阻止すべく、地球軍はアフリカのキリマンジャロに、対エイリアン探知施設"ADATA基地"を建設。敵基地の壊滅を計画した。だが敵にその計画を察知され、建設中の基地を急襲されてしまう。果たして敵の猛攻から基地を守りきれるだろうか？

▲地球軍の生命線である"ADATA基地"を敵から守り抜け！

SCENARIO 2 北極

敵の北極基地を破壊せよ！

"ADATA基地"を守り抜いた地球軍は、敵基地のある北極へ接近するが、敵の基地は強力なシールドで守られていた。苦戦を強いられる地球軍だったが、基地を守るシールド発生装置が発見されると、状況は好転。地球軍はシールド発生装置に攻撃を集中する。そしてシールドが解除された敵基地に、衛星からのレーザー砲が直撃！

▲終盤のフェイズには、巨大な敵空中戦艦も登場！

SCENARIO 3 アイスランド沖

巨大な敵の母船を打ち破れ！

北極圏の戦いに勝利した地球軍だったが、油田が点在するアイスランドの沖合にも、敵基地が存在することが判明。地球軍は至急アメリカ海軍に油田の防衛命令を下した。戦闘の末、敵前線基地を破壊して勝利を目前にした地球軍。だがその前に、突然巨大な敵母船が出現する。果たしてこの強敵を打ち破る方法はあるのか？

▲巨大なパーツが組み合わさって出現した母船。その強さは推して知るべし！

SCENARIO 4 カリフォルニア

月面にある敵基地を破壊すべく攻撃を開始する地球軍と、それを阻止せんとするエイリアン軍が火花を散らすシナリオ4。戦場となるのはアメリカ・カリフォルニア州にある、スペースシャトル発射場だ。

1 不時着した敵機を回収せよ！

アイスランドでの激闘に勝った地球軍は、月面にある敵基地を壊滅するべく、スペースシャトル打ち上げの準備をしていた。が、またも敵に行動を察知され、襲撃を受けてしまう。そして激化する戦闘の中、地球軍の攻撃を受けて炎上した敵戦闘機が、シャトルのカタパルトに不時着。シャトルに引火する前に火災を消火し、なおかつ敵機を回収せよ！

◀カタパルトで炎上する敵戦闘機。シャトルに引火したら一巻の終わりだ……！

2 敵の猛攻を耐え、シャトルを守れ！

シャトルの炎上は逃れたものの、敵の猛攻は止まらない。地球軍はシャトルを守るため、回収した敵戦闘機を発進させる。そして一方のエイリアン軍は、ついに主力の重爆撃機を投入。この総力戦に勝利するのははたしてどちらか？

◀空だけでなく、地上からも敵は侵攻してくる。すかさず砲台で敵戦車を破壊しよう！

▶砲台だけでなく戦車での地上戦もある。シャトルに敵機を近づけないように戦っていこう。

3 マザーシップを破壊しシャトルを月に導け！

激烈を極める戦いに終止符を打つべく、地球軍が先に回収した敵の戦闘機を投入すると、ようやく戦況が傾き始める。しかし、勝利目前の地球軍の前に現れたのは、今回の攻撃を指揮する、敵の巨大マザーシップだった。地球軍はこの強力な敵を打ち破り、月への道を開くことができるだろうか!?

▶敵のマザーシップは、何もかもがケタ外れ。一刻も早く弱点を見つけだし、敵を粉砕せよ！

エアロダンシング featuring Blue Impulse	
DC	●ドリームキャスト ●'99年2月発売予定 ●5,800円
	●CRI ●SLG ●VM（ブロック数未定）

アクロバット飛行を目的とした、CRI発フライトSLG。戦闘要素を排し、リアリティにこだわった本作の魅力が、どこから生まれているのか迫ってみるぞ。

細かな機体の動きがリアルな興奮を産む!!

本作はブルーインパルスを題材にしたフライトSLGで、アクロバット飛行をすることが目的となっている。戦闘の要素を一切含まないので、その分“飛ぶこと”の楽しみを追求して作られているのだ。その魅力を支えているのが、実物さながらのリアルな機体の動き。細かな稼動個所にいたるまで、本物そっくりに作られている。たとえば離着陸時などに使う両翼のフラップは、微妙な操作がそのまま傾き具合に反映されているぞ。なお、フラップの角度は、最大で100%というように、パーセンテージで表示される。

角度 25%

◀機体はわずかに上昇。フラップが少しだけ下向きになっている。

▲スピードが低下し、揚力が増す。ちなみに、フラップの角度を示すパーセンテージは、コックピット内に表示されているぞ。

▲機体の挙動だけでなく、飛び方も実物にそっくりに作られている。

◀有名なダイアモンド編隊も、細かな演出に支えられてこんなにリアルに再現されているのだ。

◀フラップが最大まで下に傾き、最大の揚力が発生する。着陸時のアプローチなどは、この状態になるのだ。

これでキミもパイロットだ!! コックピット画面大解析

機体を操作する時のコックピット画面が、ついに公開されたぞ。この画面は、実際のブルーインパルス機の内部を、忠実に再現して作られたもの。高度や機体角度の表示も、本物の飛行機と同じなのだ。機体の傾きや速度を調節しながら、高度なアクロバット飛行を繰り出すことになるぞ。このゲームで機体の操作を完璧にマスターできたら、本物のパイロットになれるかもしれない!?

1 **エンジン回転計** エンジンが何%回転しているかを示す。アイドリング時は60%なので、60%から表示されている。	2 **マッハ速度&Gメーター** 上段がマッハ速度を、下段がGを示している。なお、Gとは旋回時などにかかる加重のこと。
3 **スピードメーター** 機体がどのくらいの速度で飛行しているかがわかる。単位はノットで表示されている。	4 **高度計** 単位はフィートで表示される。編隊飛行では、他の機体と同じ速度を守って飛ぶことになるぞ。
5 **ピッチスケール** 機体の角度を知るために使用する。0の状態なら、機体は地上と水平に飛行していることになる。	6 **ヘディングスケール** 方位を示す計器。00が真北、09が真東、18が真南、27が真西を示している。
7 **ベロシティベクトル** 進行方向を示している。本来は戦闘機のみに付いているが、ゲーム中ではインパルス機にも表示。	8 **ウイスキーマーク&バンクスケール** 上段のウイスキーマークは機体の軸を、下段のバンクスケールは左右の傾きを示す。

登場機体またまた明らかに!!

F-15DJ 戦闘機

F-15DJ

航空自衛隊の現主力戦闘機で、アメリカのマクダネル・ダグラスで開発された。旋回性能に優れていて、ドッグファイトで真価を発揮する。最大速度は、ブルーインパルス機の2倍以上ある。イーグルのニックネームが有名。

▲群を抜いたスピードで、イーグルならではのアクロバット飛行が可能となりそうだ。

▲もちろん、このゲームではミサイルなどの武器類は使用しない。

◀高い旋回性能が魅力のこの機体。その能力を引き出せれば、複雑なスモークも描けるはずだ。

F-4EJ改 戦闘機

F-4EJ改

ファントムという名称で呼ばれている、支援戦闘機の一種。イーグルと同じく、マクダネル・ダグラスで作られた。複座式（2人乗り）になっていて、前席は機体の操縦を、後席はレーダーや武器の操作を担当する。ゲーム中ではこのファントムも、スモークを噴射することができるぞ！

▲本来は複座式のファントムだが、ゲーム中では1人で操作することになるのだろうか？

▶低空飛行を行うF-4EJ改。エンジン出力に注意すれば、こんな芸当も可能。

▲最大速度がマッハ2を越えてしまうF-4ファントム。うまく操れるかな？

さまざまな状況下でフライトだ

アクロバット飛行に挑戦するのは、条件のいい晴れた日ばかりではない。霧が空を覆っている日や曇りの日、夜間でのフライトも用意されているのだ。このような状況下でフライトする場合、編隊を組んでいる他の機体がとても見づらくなっている。そんな悪条件の中で、接触などのアクシデントを回避しながら、キミの部隊は見事なアクロバット飛行を極めることができるだろうか？

▲曇り空でのフライト。編隊をくんだ僚機との接触に注意。

◀機体が見にくい夜間の中で、アクロバットを極めろ！

機体によってコックピットも違う!!

実際の飛行機は、機体によってコックピット内のレイアウトが多少異なる。本作では、その違いも再現されているぞ。たとえばブルーインパルス機は、アクロバット飛行を目的としているため、他の飛行機にはない計器が装備されているのだ。

戦闘機

1 バックミラー
後ろにいる機体を見るときに使う。ブルーインパルス機には、練習機よりも2つ多くついている。

2 LOW ALT
設定した高度よりも低くなると作動する警告灯。低空飛行が多いインパルス機ならではの機器。

3 スモーク表示灯
現在自分の機体がスモークを出しているかどうかは、この機器で知ることができる。

ブルーインパルス機

電撃特報スペシャル

コース&マシンついに判明!!

BUGGY HEAT™

バギーヒート

©1999 CRI

バギーヒート	
DC	●ドリームキャスト ●'99年3月発売予定 ●5,800円
	●CRI ●RCG ●VM(ブロック数未定)

ダイナミックなドライビングが楽しめる、期待のバギーRCG。その戦いの舞台となるコースの一部が、ついに判明したぞ。今回は、新たに発覚した登場マシン3台のデータといっしょに、ドドーンと大公開しちゃうのだ。

海や砂漠を駆け抜けて、ゴールへと突き進め!!

オフロードレースの迫力を前面に押し出した本作だけに、コースもサーキットを舞台にしたRCGとはかなり違う。なかでも特徴的なのは、コースの途中、道と路肩の区別がない場所が随所に登場することだ。そのため、コーナーなどで、これまでのRCGとは違ったライン取りが要求されることになりそうだぞ。また、オフロードならではの激しい高低差のある場所も、たくさん用意されている。道なき道を突っ走る、ダイナミックなオフロードレースを味わえるのだ。今回判明したコースの舞台も、砂漠のド真ん中や海岸の砂浜を突っ切ったりするものなど、ユニークなものばかりだぞ。

▲コースには、激しい高低差がある場所が、いくつも登場するぞ。

◀オフロードレースだけに、コースは過酷な場所ばかりとなっている。

▲コーナーに近づくと、画面上に標識が表示される。これを頼りに、ゴールへとマシンを走らせよう。

COURSE1 潮風を受けて駆け抜けろ!!

海辺を猛スピードで駆け抜ける、高速仕様のコース。海辺の砂浜だけでなく、舗装された道路や岩場など、さまざまな地形を横切って進むことになる。それぞれの路面状態に合ったマシン操作が必要になるだろう。このコースは初心者向きになっているので、ここでマシンの扱いになれておくといいぞ。

◀岩場で車体を安定させるのは難しそうだ。

▲走りづらい海辺ばかりでなく、舗装された道路も走ることになるぞ。

▼マシンをかっ飛ばして、ライバル車を抜き去ろう。

▲薄暗いトンネルに突入。悪路なので、スリップに注意して走り抜けよう。

◀砂浜にあるコーナーでは、マシン操作に悩ませられることになりそうだ。

COURSE2 古代遺跡を疾走!

荒れた大地を舞台に、古代の遺跡を突っ切ることになるコース。路面の起伏が激しい悪路が続くので、ジャンプ後の体勢の建て直しに苦労することになりそうだ。なお、遺跡の内部には、階段状になっている場所も用意されている。段差を下った後にコーナーが待ち受けている場合では、コーナリングに細心の注意が必要となるだろう。飛び散る泥をはねのけ、激しい段差を克服し、誰よりも速くゴールにたどり着くことがキミの使命だ!!

▲悪路に足を取られないように、しっかりとマシンを操作しよう。

▲陽の射さない遺跡の内部は、コースの先が見づらくなっている。走破には反射神経が重要になる!?

◀着地後にしっかりとライン取りができるように、ジャンプ前に体勢を整えておく必要があるぞ。

COURSE3 砂漠でさえ"道"だ!!

広大な砂漠を舞台にしたコース。途中、スフィンクスらしき像が横たわるエジプト風の遺跡を抜けていくことになるぞ。コースの大部分の路面が砂地になっているので、横への踏ん張りがほとんど効かない。コーナリング時には十分に注意しよう。なお、コースのラストには難易度超A級の砂丘が待ち受けている。「砂に足を取られて、マシンが砂丘を登れない!」ということがないように気を付けるべし。

◀広大な砂漠には、道と路肩の区別がなさそうだ。ショートカットを積極的に使おう。

◀舗装された道も登場する。ここでは遠慮なくスピードを出せるぞ。

▲勾配のある砂地では、スピードを落とさずに走り抜けるといいだろう。

▶遺跡の中に突入! 道幅が狭くなってくるので、壁との接触に要注意だ。

エントリーマシンデータFILE

FILE:No.1 Tricky Diamond トリッキーダイアモンド

過酷な状況下のレースでも、実力を発揮できるように調整されたキットカー。平均的なスペックを持った初心者向けのマシンである。ちなみにキットカーとは、自分好みにマシンを改造していった結果、ほとんどハンドメイドの状態になったオフロードマシンのことを指す。

DATA
■タイプ/キットカー ■駆動方式/RV ■サスペンション/前:ダブルウィッシュボーン 後:リジッド

FILE:No.2 小龍包 ショウロンポウ

オフロードレースのファンに人気が高い、ピックアップトラックを改造したマシン。車体後部に、荷物を積むスペースがあるのが特徴だ。走行中の安定性が高く、また、操作性にも秀でている。そのため、初心者でも迫力のドライビングを満喫することができるぞ。

DATA
■タイプ/ピックアップトラック ■駆動方式/FR ■サスペンション/前:ダブルウィッシュボーン 後:リジッド

FILE:No.3 Avalanche アヴァランチ

タイヤが極端にせり出しているフォルムが特徴的なコンバーチブル。そのタイヤの位置のため、オフロードの激しい走行中でも、高いグリップ力を期待できるマシンだ。コンバーチブルとしては古いタイプだが、チューニングによって最新マシン並みの性能を発揮する。

DATA
■タイプ/4WD ■駆動方式/RR ■サスペンション/前:ダブルウィッシュボーン 後:ダブルウィッシュボーン

電撃特報スペシャル

カプコンのDCタイトル第1弾として期待されている『パワーストーン』。今回は、操作方法やシステムなど、新たに判明した5つの要素をまとめてみた。今までの格闘ゲームとは一線を画す、新たなシステムに注目してほしい！

パワーストーン

DC	●ドリームキャスト ●今冬発売予定 ●価格未定
	●カプコン ●ACT ●VM（ブロック数未定）

『パワーストーン』の5つの要素が判明！

今まで詳しいシステムが謎に包まれていた『パワーストーン』だが、今回NAOMI版の画面からその一部が明らかになった。中でも注目なのは、タイトルにもなっている伝説のアイテム「パワーストーン」の存在。また、操作方法やステージ、武器といったシステムなども少しずつだが見えてきた。今後も『パワーストーン』には目が離せないぞ！

ビジュアルメモリとの対応も決定！

▶なんとドリームキャスト版はビジュアルメモリにも対応。もしかしたらビジュアルメモリ上でキャラクターを育てたり、簡易対戦をすることが可能になるかも？　これからの続報に期待せよ！

1 シンプルかつ斬新な『パワーストーン』の操作方法

『パワーストーン』の操作方法はとにかく簡単！　方向ボタンとジャンプで移動を行い、パンチやキックで攻撃を出していく。使うボタンがたった3つなので、複雑な操作が苦手な人でも気軽に遊べるだろう。また、ボタンの組み合わせ（パンチ＋キックなど）によっては、敵やアイテムをつかむことができるのだ。さらに本作ならではの特徴として、ガードが一切ないという点にも注目したい。これによって新たな駆け引きが楽しめる!?

NAOMI版の操作方法

ガード無用の白熱バトル！

▲ＮＡＯＭＩ版と同じボタン配列になるかは、まだわかってない。
◀どんな操作をしてもガードはできない。だが、ステージ内にある障害物やアイテムを駆使すればもしかして…。

2 ステージを把握して戦いを有利に運べ！

対戦では相手との駆け引き（読み合い）が重要だが、このゲームではステージの特徴を把握しておくことも大切。各ステージによって、地形が大きく異なってくるからだ。地形を使った攻撃はどれも状況を有利にしそうなものばかりで、勝敗に大きく左右してくることは確実。この、フィールドを活かした戦いこそ、本作の最大の醍醐味と言える。

▼なんとそこは屋根の上。そして、待ち伏せしていた竜馬に、逆に追われてしまう！

▲画面に見えている部分だけがステージではない。たとえば天井へと逃げる竜馬に対して、フォッカーが柱をよじ登って追うと……。

※画面はNAOMI版開発中のものです。

3 相手より先に武器を奪って攻撃せよ!

対戦中にいきなり出現する宝箱。この中には拳銃やバズーカといった、超強力なアイテムが入っている。これらの武器は、攻撃力が高いのはもちろんのこと、遠距離から攻撃できるなど、効果範囲の広そうなものばかりだ。よって相手よりも先に奪うことができれば、戦いが有利になることは確実だろう。逆に相手に取られてしまった場合は、いかにその攻撃から逃げ切るかが重要になりそうだ。

▲相手にバズーカを先に取られてしまった。こうなったら逃げるしかない!?

▲相手と間合いを保ちながら、パンチやキックで牽制。すると突然ステージ上に宝箱が出現！ いったい中には何が……。

▲なんと中には拳銃が入っていた。これを使えば一発逆転だって十分可能。いかにして相手より先に取るかで勝負が決まる！

4 個性あふれるキャラクターの数々

前回は設定資料のイラストでしか紹介できなかったキャラクターだが、今回はついに一部のキャラクターの名前が判明した。登場キャラクターの人数をはじめ、プロフィールや戦闘スタイルといった詳しい情報はまだわからないが、対戦ゲームに定評のあるカプコンなだけに、どれも魅力的なキャラになりそうだ。なお、これらについては次号以降で紹介するので、期待して待っていてくれ！

▲ガルーダは見た目通りパワー重視のキャラ？

▲着物姿のあやめは、素早い攻撃を繰り出せそうだ。

▲パイロットの格好をしたフォッカーの格闘スタイルは？

5 これがゲームのカギを握る「パワーストーン」の力だ!

本作にとって重要なポイントとなるのが、光り輝く伝説の宝石「パワーストーン」。これはキャラクターの未知なる能力を引き出すことができるアイテムで、戦闘中に入手すると、画面下部にストック数が表示されていく。また、相手がパワーストーンを持っていた場合、攻撃すれば相手から奪うこともできるぞ。そして何といっても注目なのが、この宝石を3つ集めると「変身」が可能になり、各キャラの姿が大幅に変化するということ。さらに変身後は攻撃能力がアップし、普段は使えない必殺技も使用可能になるのだ。この必殺技は、キャラによって性能やグラフィックこそ違うが、どれも一撃必殺の破壊力がありそうだぞ。

◀これがどんな願いをもかなえる宝石「パワーストーン」。できれば相手よりも先に3つそろえて変身したいところだ。

◀パワーストーンの出現するポイントは、ステージによって決まっている。先にポジションを確保しよう！

▼パワーストーンが3つ集まった瞬間、いきなりキャラが火柱に包まれてこんな姿に！ 背中に手裏剣を背負っているということはもしかして忍者か!?

変身後は攻撃がパワーアップ!!

▶パワーストーンによって変身したフォッカーがフワリと浮いた瞬間、画面が暗転。このあと…。

◀全身から無数のミサイルを発射！ 相手の竜馬はもはや回避不能なのか？

▲拳法家のワンタンは空中から飛び道具を撃つことも可能。早く他のキャラの必殺技も見てみたい！

電撃特報スペシャル

魚類/両生類エリアを徹底紹介

今回は、前回公開した無脊椎エリアの先の魚類／両生類エリアを紹介!! フィールドの特徴や守護生物などを中心に、情報をお届けしていく。

SEVENTH CROSS

セヴンスクロス

石碑からあふれでた光が集中すると、そこには、海が広がっていた・・・

セヴンスクロス		
DC	●ドリームキャスト ●12月23日発売 ●5,800円	
	●NECホームエレクトロニクス ●S・RPG	

海の中はフォグ（霧）のため見通しが悪く、迷いやすい。また、敵も意外と強いので序盤の難関と言えるエリアだ。

Second area

魚類エリア

エリア名が魚類だけに、このエリアは一部を除き、すべて海。当然、敵となる生物は魚だ。

◀▲このエリアからザコも遠距離攻撃をしかけてくる。攻撃力が高く、油断していると餌になることも…。

魚類エリアの守護生物(いわゆるボス)は、角のはえたエイのような生命体。EX-POWERを活用して遠くから攻撃を仕掛けてくるが、この生物自体はそれほど強くはない。しかし、複数のザコとともに襲いかかってくるので非常にやっかいだ。

◀戦闘が始まると、プレイヤーキャラの周りをザコが囲んでしまう。そのため、EX-POWERを使わない限り、守護生物を攻撃できない。長期戦は必至だ。

◀▼守護生物を見事撃破!! 石碑が光に包まれて…。

他の生物とともに襲いかかって来る

次のエリアへの扉が開かれた…

この地で最初に目にしたものは、天使のような生命体…

Third area 両生類エリア

両生類の世界なので、いたる所に川と沼地が点在する。ここでは、カエルやトカゲといった水辺の生物が敵だ。

このエリアにやってくると、翼のはえた生物がEX-POWERのようなモノで獣を攻撃していた!! そして、周りに獣の姿が見えなくなると空高く舞い上がっていった…。

▶捕食するわけでもなく、ただただ特定の生物だけを殺す謎の生命体。

翼のはえた生命体は何者?

背丈ほどある大きな翼と白い衣のため、天使のようにも見える生命体。だが、その容姿とは裏腹に殺戮の限りを尽くす。なぜ…そして、その目的とは何か? 謎は深まるだかりだ…。

▶これは謎の生命体のイメージイラスト。このようなイラストが用意されているところを見ると、かなり重要なキャラのようだが…。いったい、物語の中で彼女(彼?)はどのように関わってくるのか…。

毒を持った生物

▼毒になるとHPメーターの色が青→赤に変わり、poisonと表示される。

敵の中には、毒を持った生物も存在する。これら生物から攻撃を受けると体が毒に侵され、体力の回復ができなくなってしまう。毒は時間が経つと自然と治癒される。またEX-POWERでも浄化可能だ。

▲特定の脚でないと、沼地を歩行することは不可能だ。

カエルvsカエル

◀頭をFrog(カエル)に変えて、敵・カエルと対決。この勝負どっちに軍配が?

守護生物

2体の巨大カエルの連続攻撃

ガマガエルのような巨大な生物が、この両生類エリアの守護生物。しかも、そんな不気味な生物が2匹も待ち構えているのだ…。1度に2匹の敵を相手しなくてはならないため、苦戦は必至!! また、互いに意思の疎通でもあるような絶妙な連携攻撃で襲いかかってくるので、ちょっとした油断が死につながることに…。

▶舌を使った攻撃。ダメージはそれほどないのだが、毒になることがあるので注意!!

◀一方がプレイヤーの動きを封じ、もう一方が遠距離攻撃で体力を奪うといった、頭脳的な攻撃もしてくる。

石碑がひかり輝く…

▲守護生物との戦闘に生き残ることができれば、次のエリアへの扉が開かれる…。

次のエリアにも再びあの生命体が…!!

両生類エリアに現れた謎の生命体は、ここでも、他の生物を攻撃していた。

何故、殺戮の限りを尽くすのか

▼再び飛んでいってしまう天使。

◀一撃で死に追いやるほどの強力な天使の攻撃。敵には回したくない…。

世界的パズルゲーム テトリス

TETRiS 4D

「落ちモノパズル」というジャンルを確立し、幅広い年齢層に絶大な支持を受けた『テトリス』が、なんとドリキャスで登場。新要素も満載で、ますますハマリ度がアップしているのだ！

新ルールの4人対戦が登場!!

テトリス 4D		
DC	●ドリームキャスト	●12月23日発売予定
	●4,800円(予) ●ビーピーエス	●PZL

元祖落ちモノパズル!!

まず最初に、『テトリス』の基礎知識をここでおさらいしておこう。このゲームを作ったのは、ロシア人のアレクセイ・パジトノフ氏。日本ではアーケードゲームで人気に火がつき、「テトリス効果」でゲームセンターにカップルや親子づれが来るようになったほど。そのほかにもGBをはじめ、あらゆる機種に移植されている人気ゲームなのだ。

GB版テトリス

◀どこでも遊べる手軽さがウケて超ヒット。ロシア民謡調のBGMも妙に頭に残る。

SS版テトリス

▶全機種制覇の勢いで移植されまくった。これは『テトリスS』('96年)。

アレクセイ・パジトノフ氏とは〜〜〜〜?!

ロシア（発表当時、旧ソ連）の科学者で、『テトリス』の生みの親。心理学の一環として作成されたプログラムが、全世界的大ヒットゲームとなる。ちなみに、数字の4「テトラ」がタイトルの由来。

単純明快なルール!!

ゲームのルールは、画面の上から落ちてくるブロックをうまく積み重ね、横のラインを揃えて消す、という単純なものだ。ゲームが進むごとに、落ちてくるブロックのスピードが上がり、難易度が高くなっていくぞ。全7種類のブロックを、いかにムダなく積んで消していくかがハイスコアへの秘訣。単純だからこそハマってしまう、魔のゲームなのだ！

▲DC版では、ブロックはすべてポリゴンで描かれていて、色もカラフル！

基本的な画面の見方

SCORE 現在のスコアがここに表示されるのだ。気になる！

LEVEL レベルが上がると難易度も上がる。

LINES 消したライン数が表示される。

ここまで積むとゲームオーバー

HI-SCORE 今までのハイスコア。抜けるか?！

NEXT 次に落ちてくるブロックが、ここに表示される。

がドリームキャストに進出!!

遊びやすさ、快感を追求したシステム!!

現在まで、ありとあらゆる機種に移植されてきた超人気ゲームだけあって、その遊びやすさと親切さは折り紙つき。初めてプレイする人から『テトリス』熟練者まで、どんなユーザーもばっちりサポートされているのだ。ここでは、そんな充実の3大システムを紹介しよう。これらのシステムは、「クラシック」「バトル」の両モードに共通だぞ。

▶シンプルなゲーム性とブロックを消す気持ちよさが魅力!

1 POINT 「GUIDE LINE」で初心者も安心!

落下中のブロックから真下に光が放射され、どこに配置すればよいか一目瞭然の「ガイドライン」。ゲーム中にボタン1つでオン・オフの切り替えができるのも便利だ。初心者の人は、これでゲームのコツをつかみ、レベルアップに励もう。

ちなみに「クラシックモード」では、難易度設定によって、自動的にガイドラインのオン、オフが設定されるぞ。

2 POINT ゲームレベルは5段階

ゲームスタート時に、超簡単な「ビギナー」から激ムズの「エキスパート」まで、5段階の難易度選択が可能。キミならどのレベル?

3 POINT ランキングで燃える!

ゲーム終了時には上位5名のベストランキングが表示される。スコア、ライン、レベルの総合評価で順位が決定するぞ。

2つのモードでとことんハマる!!

『テトリス4D』の最大の注目ポイントは、何といっても最大4人対戦が可能なところ! 今まで通りの1人用「クラシックモード」も、もちろんハマるけど、家族や友達で対戦が可能な「バトルモード」は、徹テト!(徹夜で『テトリス』!)必至。みんなで対戦しまくろう!

▲独特な雰囲気のモード選択画面。

CLASSICモード(1人用)

自分の限界にひたすらチャレンジする、おなじみの『テトリス』。しかし、そこはドリームキャスト! ブロックがポリゴンになり、美しい立体感でゲームが楽しめるのだ。さらにブロックが消える瞬間には、ブロックがバラバラになってまわりに飛び散るのも新しいポイント。この効果がキレイで気持ちよく、爽快感を高めてくれるぞ。

▲ブロックを消した瞬間。とってもキレイでしょ。

BATTLEモード(2〜4人用)

対戦モードは、アタッカーとレシーバーにわかれて攻撃し合うという、新ルールを採用。アタッカーは一度に2ライン以上消すと、レシーバーに攻撃でき、攻撃されたレシーバーには、おじゃまブロックが送られてくる仕組みなのだ。

消すべきライン数 各プレイヤーの消すべきライン数を表示。

アタッカーとレシーバー 2人対戦だと交互に。3人以上だとランダムに決定されるのだ。

▲決められたラインを相手に送り込むのだ!

▶4人対戦だと2対2の協力プレイもできるね。

電撃特報スペシャル

発売まであと1カ月!

サクラ大戦

帝撃グラフ

TEIGEKI GRAPH in SAKURA WARS

この『帝撃グラフ』は、すべてのサクラファン待望のスペシャルディスク。発売日まであと1カ月と迫った今回は、その収録内容をまとめて大紹介するぞ!

サクラ大戦 帝撃グラフ	
SS	●セガサターン ●12月23日発売予定 ●4,800円（予）
	●レッドカンパニー ●ETC ●CD2枚組

気になる中身を徹底チェック!

レッドカンパニー自らの手で作られたこの作品は、まさに『サクラ』ファンディスクの決定版。収録されているゲーム&設定資料の充実ぶりからも、その力の入れようが伝わってくるハズだ。今回は、いよいよ明らかになった収録内容の全貌をお届けするぞ。買いそびれないよう、要予約!

▲秘蔵の『サクラ』設定資料も盛りだくさんなのだ。

◀サクラ大戦シリーズのキャラがせいぞろい!

Disc 1 MENU

●花組特別公演・眠れる森の美女
●帝撃画集
●設定用語集・帝撃グラフ版

花組特別公演・眠れる森の美女

充実のミニゲーム集

このゲームは、大神が花組メンバーと一緒に舞台を作る過程を描いた長編AVG。シナリオの要所にはミニゲームが発生し、その結果によってキャスティングや舞台の完成度が変化するぞ。ここでは、このゲーム内に用意された6つのミニゲームを紹介しよう。『帝撃軍人将棋』も、シナリオ途中で遊べるらしいぞ。

▲本編さながらのフリー移動&会話パートもある。やっぱり会話中にはLIPSが登場するのかな?

もしもピアノが弾けたなら

▶踊りに合わせて、タイミング良くボタンをプッシュ。

ライト・スタッフ

▼照明当てのミニゲーム。棒を使ってライトを回せ。

わたしのドレス

◀3人が希望するドレスを探し出そう。黒子に要注意。

帝撃軍人将棋

▲黒鬼会とのバトルを軍人将棋でシミュレート。勝利を目指せ!

Wの標的

▶舞台に必要な小道具だけをキャッチすべし。

バラの名前

▲舞台の背景を作るため、レニと協力してパズルに挑戦だ。

帝撃画集

『サクラ』イラストてんこ盛り

ゲームのパッケージなど、これまで『サクラ』で使われた多数のイラストが収録されている。キネマトロンを使って、ゲームやOVAなど、ジャンル別の検索が可能なのだ。

▶キネマトロンによる検索ができるので便利だぞ。

◀「その他」にはドラマCDなどの絵が収録。

◀全36ページの特製冊子。花組の特集記事など、見どころ満載だぞ。

『こいこい大戦２』＆『帝撃クイズ200問』はドコ？

花組メンバーと花札で遊べる『こいこい大戦２』、そして『サクラ』に関する難問奇問を集めた『帝撃クイズ200問』。今回紹介したメニュー画面には、なぜかこれら２つのコーナーが見当たらない。収録されていることは確かなので、遊ぶためには何か条件が必要なのかも？

このスペースがアヤシイ？

◀メニュー画面を見ると、何やら意味ありげな空白が…。やっぱり、ここに何かが登場？

▲人気作の続編『こいこい大戦２』。いったいドコに隠されているんだろう。

Disc 2 MENU

●豪華インタビュー集
●帝撃広報・活動写真集

設定用語集・帝撃グラフ版

これぞ『サクラ』の百科事典！

このコーナーには、これまで『サクラ』ワールドに登場した数多くの設定がまとめられている。本編はもちろん、ＯＶＡなどの裏設定もバッチリという最新＆究極のデジタル設定資料集なのだ。キネマトロンを使った検索機能も充実しており、カテゴリー別や五十音順での検索も用意されているぞ。

▶ゲーム本編では触れられなかった極秘情報もチラホラ…。要チェック！
▼キャラデータは、１人につき２ページずつある。次ページには…？

キネマトロンで楽チン検索！

◀紅蘭が発明したキネマトロンで検索も簡単。楽チ〜ン♥

豪華インタビュー集

▼押しも押されぬ超豪華な顔ぶれがズラリ。さすがは『サクラ』って感じ。

臨場感バツグンのLIPSインタビュー

このコーナーではプレイヤー自身がインタビュアーとなって、『サクラ』に出演した９人の声優さんたちにインタビューができる。本編でもおなじみのＬＩＰＳを採用しているので、上手に話を進めれば声優さんから秘密の話を聞き出せるかも知れないぞ！　やっぱり、タイミングＬＩＰＳなどもあるのかな？

『サクラ』声優陣そろいぶみ！

▶全９人の声優さんへインタビュー！　夢のようなコーナーなのだ。

◀声優さんの映像は、当然、実写ムービー＆フルボイス!!

帝撃広報・活動写真集

数々のＴＶＣＭがここに集結！

これまでＴＶで放映されてきた『サクラ』ＣＭを集めたのが、このコーナー。ゲーム以外のＴＶＣＭも収録されているので、見落としているＣＭがないか、チェックしてみては？　字幕スーパーなしのバージョンもあるらしいぞ。

バージョン違いもバッチリ収録！

サクラ大戦２
サクラ再び舞う編本告
新発売　15秒ＣＭバージョン

▲15秒＆30秒バージョンなど、同じ作品の別バージョンも網羅。

◀前作『サクラ大戦』などの懐かしい、思い出のＣＭも続々登場。映像資料的な価値も高いぞ。

電撃特報スペシャル

お楽しみDISC第2弾の気になる内容が明らかに!!

悠久幻想曲 ensemble2

悠久幻想曲 ensemble2	
SS	●セガサターン ●99年2月18日発売予定 ●3,800円
	●メディアワークス ●ETC

ファン待望のバラエティDISC第2弾は、新たなモードが盛りだくさん！　今回は、各モードをヘキサに紹介してもらうぞ。さて、いったいどんな追加要素があるのかな？

新たに追加されたモードを中心に紹介するゾ!!

ここでは、オレ、ヘキサがこのDISCの内容を解説してやるから、しっかり読めよ!!　この『悠久幻想曲ensemble 2』にはモードが7つあるんだ。モードの数は前作と同じだけど、キャラ育成やエンフィールドの散策といったモードなどがあり、超充実の内容だゾ。それじゃあさっそく、各モードの紹介をしていくから、読んでくれよな。

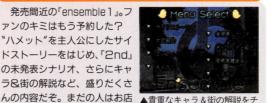
『ensemble 1』は12月10日に発売!!

発売間近の『ensemble 1』。ファンのキミはもう予約した？　〝ハメット〟を主人公にしたサイドストーリーをはじめ、『2nd』の未発表シナリオ、さらにキャラ&街の解説など、盛りだくさんの内容だぞ。まだの人はお店へ急げ！（価格：3,800円）

▲貴重なキャラ&街の解説をチェックすることができるぞ。

Point Check 1 書き下ろしサイドストーリー

このモードでは、本編では語られることのなかったストーリーを体験することができるぞ。『ensemble 1』には〝ハメット・ヴァロリー〟が主役の物語が挿入されていたけれど、今作では〝トーヤ・クラウド〟を中心に展開される物語を〝アレフ・コールソン〟の視点で体験していくのだ。トーヤがなぜ魔法を嫌うのか、という『悠久』ファンなら誰しも1度は抱いた疑問が、ついに解決される!?

◀サイドストーリーは、前作同様全編フルボイスなのだ。

◀この物語の主人公とも言えるトーヤ。彼にはどんな過去が…。

物語の中心人物はこの人 〝トーヤ・クラウド〟

もちろん、スキップ機能はついてます ヨ!!

『ensemble1』から採用されたスキップ機能が、今作（サイドストーリー&未発表シナリオ）にも搭載されているぞ。任意に次の選択肢へ一気にジャンプできたり、逆に1つ前の選択肢まで戻れたりすることができるのだ。選択肢を間違えて選んでしまった時や、シーンを飛ばしたい場合などに大いに役立つはずだ。この機能を活用すれば、イライラすることなく各シナリオを隅から隅まで味わうことができる!!

▲選択肢間を自由に行き来できるだけでなく、従来どおりテキストの早送りも可能。会話の一部分のみをスキップさせることができるのだ。

Point Check 2 未発表シナリオ

このモードでは、『悠久1』のために用意されていながらも、収録されなかった未発表のシナリオを楽しむことができるぞ。収録されているシナリオは全部で7キャラ分（キャラ名は右下を参照）あり、それぞれのキャラの魅力を味わえるシナリオばかりなのだ。

◀物語には『悠久1』のメインキャラ全員を参加させることもできる！

◀描き下ろしのキャラグラフィックも数点あるぞ!!

シナリオはこの7人のモノを収録!!

●アルフ・コールソン
●クリストファー・クロス
●パティ・ソール
●メロディ・シンクレア
●エル・ルイス
●シーラ・シェフィールド
●ピート・ロス

　※ここで記載されている『悠久1』は『悠久幻想曲』、『2nd』は『悠久幻想曲 2nd Album』のことです。

Point Check 3 キャラEDIT（エディット） NEW

プレイヤー自らがトレーニングメニューを考えて、キャラを育成していく「キャラEDIT」。『悠久1』や『2nd』の登場キャラたちにコーチをしてもらって各能力をアップさせ、最強のキャラをめざしていこう!! ちなみに、このモードで育てたキャラを、大武闘会（下記参照）に参戦させることができるのだ。

▲トレーニングには、スゴロクを使った野外講習という訓練方法があるぞ。

▶各能力値がアップすれば、魔法や覚醒能力を覚える。

▲コーチを頼めるキャラは全部で18人。

▶育て方によって、変なキャラになることも…。

野外講習で鍛えよう!!

野外講習に参加するとエンフィールドの街をかたどったスゴロクへ移行する。スゴロク内にはプレイヤー以外にもキャラがいて、同じマスに止まると試合を申し込まれるぞ。育てたキャラに自信があるなら、ドーンと勝負しよう。試合に勝利すれば各能力値が大幅にアップし、逆に負ければ野外講習は終了だ。

◀▼このスゴロクにはゴールはない。どっちの方向に進むもプレイヤーの自由なのだ。

Point Check 4 散策 NEW

ここでは、エンフィールドの街の中を自由に散策することができるぞ。おなじみのキャラたちと会話をしたり、建物の中をのぞいてみたりと、まさにエンフィールドの住人になった気分を味わえるのだ。ちなみにここでは、イベントやミニゲームも多数用意されているので、ぜひクリアをめざそう！

▲なつかしのあの場所へ行ってみよう！

◀▼各キャラは、街のあちこちに点在しているぞ。お目当てのキャラはどこにいるかな？

『ensemble1』にあるモードもちゃんと健在なのだ～!!

大武闘会

あらかじめ用意されたキャラの中から選んだ自分のキャラでトーナメントを勝ち抜き、優勝をめざす「大武闘会」。前作ではシングル戦しかなかったが、今作ではタッグ戦が可能になったぞ。また、フリー対戦が新たに追加され、シングル戦やタッグ戦では不可能な同キャラ対決が可能に。さらに、『2nd』や「キャラEDIT」で育てたキャラ同士の対戦も楽しむことができるのだ。

タッグ戦やフリー対戦が楽しめる!!

▲フリー対戦は、自由に相手を選べるので、力試しにはもってこいだ。

▲優勝して莫大な賞金を手に入れろ!!

そして、獲得した賞金で…

夜鳴鳥雑貨店&ギャラリー

大武闘会で稼いだ賞金で『悠久』シリーズ中に使用されたイラストやボイスなどを購入できる「夜鳴鳥雑貨店」。陳列されている商品は一新されており、『ensemble1』以上の品ぞろえだ。なお、今作ではテディに加え、ヘキサも店番をしているぞ。

◀▲今作では、商品名が表示されるようになり、実際に買ってギャラリーで見なくても、どんなモノなのかがわかるようになっているのだ。

電撃特報スペシャル

ゲームの核心に触れる!?

中盤のイベントを徹底紹介!!

ルームメイトW

発売日が延びました…が、その分期待が高まる『ルームメイトW』。今回は、物語のカギとなる中盤のイベントをピックアップ。3人の同居生活の幸福度を表した“勝手にグラフ”付きで大紹介するヨ。じゃあ、さっそくイベントを見ていくとしよう!!

ルームメイトW	
SS	●セガサターン ●'99年1月発売予定 ●6,800円
	●データム・ポリスター ●SLG

! アクシデント、発生!! 優子ちゃんが倒れたっ!!

優子
で一たむさん……、なんでも……ない……。

だ、だいじょうぶ？

優子
いや。やめて……、言わないで。知られたく……ない、……気づかれたく、ないの。

同居生活も軌道に乗り始めたところで突然のハプニング！ 優子ちゃんが病気で倒れてしまったのだ…。「いつものことだから心配はいらない」と彼女は言っているが、顔色が悪く、元気がない。とりあえずその日は学校を休み、様子を見ることに…。

その時彼女は、かおりちゃんに病気のことを隠そうとする。なにか知られたくないワケでもあるのだろうか？

◀主人公がつきっきりで看病してくれるとわかり、ホッとする優子ちゃん。

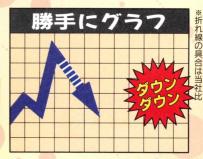
しかも、かおりちゃんもショボリ…

優子ちゃんと主人公のやりとりを見ていたかおりちゃん。優子ちゃんが倒れたことよりも、彼女の「かおりさんには知らせないで」との言葉にかなりショックを受けた様子。主人公が話しかけても、二言三言口にしただけで、かおりちゃんはそそくさと自分の部屋に戻ってしまう…。

◀優子ちゃんに信用されていないと、悲しむかおりちゃん。

で一たむ
かおりちゃん！ ちょ、ちょっと！

▲女心が理解できない主人公は、あっけに取られるばかり。

※折れ線の具合は当社比

優子ちゃん、あんなに元気そうだったのに…

全然、病気になるような気配はなかったのに、どうして優子ちゃんは突然倒れたんだろう？ 昨日の夕食の時だってお話ししたり、一緒にミニゲーム（詳細は右を参照）をやったり、あんなに元気そうだったのに。優子ちゃんの容体が早くよくなってくれればいいんだけど。いまはそれをただただ祈るだけだネ。

◀夕食時のだんらん。この時、幸福度はうなぎ登りだったが…。

ワンポイントルーマーチェック

ごちそうの日はミニゲームで盛りあがろう!!

特定の日の夕食にはミニゲームが発生し、楽しむことができる。ミニゲームの内容は、お鍋の中のおでんの具やお寿司のネタなどを当てる、というモノ。ズバリ正解すれば、うれしいごほうびもあるので、やり甲斐のあるイベントだぞ。

みごと正解すれば、2人からうれしいごほうび♥

▲▶はっきり言って、超おいしいイベントです♡

新たな不幸が主人公を襲う、かおりちゃんがプンプン!!

休養をとったおかげで優子ちゃんの容体も落ち着き、ホッと胸をなでおろす主人公。しかし、彼にさらなる不運が…。

かおりちゃんの帰りがいつもより遅い、と気を揉む主人公。彼女が帰ってくると、「帰りが遅い」とグチグチ注意しはじめる。すると、彼女はいちいちうるさいと怒りだしてしまう。次の日の朝、まだ彼女はご機嫌ななめらしく、会話も全然弾まない。しかも夜、彼女はハンガーストライキに突入！　帰ってくるやいなや、部屋に閉じこもってしまう…。どうしよう…かおりちゃんを本格的に怒らせてしまったようだぞ〜!!

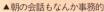
てーたむ
何で連絡しないんだ、電話の一本くらい出来るだろ！　心配するじゃないか！

◀かおりちゃんのことを心配して注意したのに、彼女の方は…。

◀「親みたいにうるさいのヨ」とかなりご立腹の様子。

▲朝の会話もなんか事務的。

◀夜、お腹が空いていないか気になって、かおりちゃんの部屋を訪ねても、顔すら出してくれない。彼女の機嫌を直すには、どうすればいいの〜!!

※折れ線の具合は当社比

ひと筋の光明が…!!　元気になった優子ちゃんのケーキで運気逆転だ〜!!

すっかり体調が良くなった優子ちゃん。体がウズウズしているらしく、さっそく趣味のお菓子作りをはじめる。当然、主人公はなかば強制的に手伝いをさせられるハメに…。そして、どうにかお菓子（ケーキ）が完成!!　さっそく、ご機嫌ななめのかおりちゃんを交え、試食会を開くことに。ケーキの味は主人公が手伝った甲斐もあり（?）抜群で、かおりちゃんもニッコリ顔！　どうやら、彼女の機嫌もすっかり良くなったようだ。バンザイ!!

◀やっぱり女の子、甘いモノに弱いみたい。体重のことも気にせず、ケーキをパクパク。

ワンポイントルーマーチェック　愛情値で展開が変化!!

このゲームには、主人公とそれぞれの女の子がどれだけラブラブなのかを表した、「愛情値」というパラメータがある（内部的な数値のため実際に見ることは不可能）。この愛情値は選択肢の選び方で随時変化し、物語の展開に大きく影響を与えるぞ。特にイベント（エンディングも含む）は、この数値によって発生したり、しなかったりするモノが数多く存在する。愛情値はかなり重要なパラメータなのだ。

▲愛情値は、基本的には思いやりのある行動をすれば、上昇していく。

ワンポイントルーマーチェック　実際に11月18日にあった“獅子座流星群”を体験

先日、33年に1度の獅子座の流星群があったのは知っているよネ？　本作には、その天文ショーが1つのイベントとして用意されている。流れ星のイベントなんて、ロマンチックなモノになること間違いなしだ!!

▶ゲームの中でも11月18日に、獅子座流星群のイベントが発生するとか。どっちの娘と見ることになるのかな？

すべて丸くおさまったところで横浜へドライブ

次の休日、天気がいいということもあり、みんなで横浜へドライブに行くことに決定!!　3人で中華街やベイブリッチなどを見物、楽しい時間を過ごした。

※折れ線の具合は当社比

◀黄色のワーゲンで横浜までレッツゴー!

優子
そういう、子供の頃の習慣って、大人になってもずっと残ってますよね。
そのたこウインナーも、私が子供の頃、ママがお弁当によく入れてくれたんです。

▶公園の芝生の上でランチタイム。彼女たちの手作り弁当を頬張る。

注目のDCソフトをチェック!!

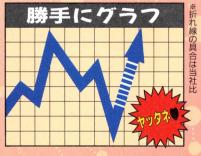
オールカタログ

All catalogue

Dreamcastソフト計62本

『バーチャ』から『バイオ』まで現在発表されているタイトルを完全収録!!

待ちに待った11月27日を迎え、ついに発売されたドリームキャスト! 発売を記念し、現在発表されているDCソフト全62本を大紹介!

小売店、読者、本誌が期待するDCソフトはコレだ!

右のランキングは、小売店と読者が期待するDCソフトを集計したもの。結果はご覧のとおりとなっているが、『バイオ～』などのシリーズものが人気を集めている。カタログには、このデータの中から小売店、読者人気ベスト3に選ばれたソフトに、下のようなマークをつけている。その他に、本誌がおすすめするソフトも選んでみたので、参考にしてほしい。また、DCでもアクセスできるホームページアドレスも掲載しているので、こちらも覗いてみよう。

このマークに注目!

小売店おすすめソフト パートナーショップが選ぶソフトベスト3。

読者に人気のソフト 読者アンケートで人気の高いソフトベスト3。

電撃おすすめソフト 上のベスト3にもれたが、おすすめするソフト。

シェンムー(莎木)
●'99年年内発売予定 ●価格未定
●セガ ●RPG
●VM(ブロック数未定)

「バーチャファイター」の生みの親、鈴木裕氏が開発中の期待の作品。ついに正式タイトルが決定したが、12月20日の発表会で全貌が明らかになるのか!?

ホームページアドレス
ProJect Berkley(仮)
http://www.sega.co.jp/dreamcast/software/ProjectBerkley

Maker's Report 12月20日に国立横浜国際会議場にて製作発表会を行います。期待してください。

開発状況 シナリオ グラフィック プログラム

Maker's Report
メーカーの広報さんによる、ゲームのおすすめポイントや現在の開発状況など。

最速情報はここで! ホームページアドレス
そのゲームや、メーカーの情報を掲載している、インターネットのホームページアドレス。

電ドリ期待度ランキング

順位	タイトル	メーカー	読者前人気ポイント	小売店ポイント	総合ポイント
1	バイオハザード ～CODE:Veronica～	カプコン	27 4位	37 1位	64
2	バーチャファイター3tb	セガ	24 6位	34 2位	58
3	ソニック アドベンチャー	セガ	30 2位	24 3位	54
4	セガラリー2	セガ	29 3位	21 4位	50
5	北へ。White Illumination	ハドソン	38 1位	7 9位	45
6	グランディア2	ゲームアーツ	25 5位	12 7位	37
7	Dの食卓2	ワープ	14 9位	19 5位	33
8	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	セガ	6 14位	14 6位	20
9	神機世界 エヴォリューション	セガ/ESP/スティング	16 7位	2 11位	18
10	ザ・キング・オブ・ファイターズ(仮)	SNK	15 8位	2 11位	17

【チャートのポイントについて】小売店ポイント：ドリームキャストパートナーショップの中から、本誌が独自に選んだ100店舗に期待するソフト3本を聞き、その数を集計したもの。読者前人気ポイント：電撃セガサターンVol.31の読者アンケートの中から抽出した150枚の「今後遊んでみたいソフト」の数を集計したもの。

11月27日発売タイトル

本体と同時に発売されたソフトは4本！ 買った人は、P.114からの攻略を参考にプレイしよう！

バーチャファイター3tb

●11月27日発売 ●5,800円 ●セガ ●FTG ●VM(ブロック数12)
●AS ●GD1枚+スペシャルディスク

ポリゴン格闘の最高峰がいよいよ登場！

▲業務用さながらのチームバトルを、自宅で楽しむことができるのだ！

▶微妙な視点の変更や、細かいエフェクト等も完全再現。

'97年にアーケードに登場して以来、未だに人気が衰えることがない『tb』が完全移植で登場！ 各ステージの演出やキャラの動き、技などが忠実に再現されており、アーケード版さながらのチームバトルを、自宅で楽しむことができるのだ。また、DC版には、技の練習ができるトレーニングモードや、ヒストリーモード等のオリジナル要素も追加されている。

お買い得プレミアム情報
なんとこのソフトには、鈴木裕氏プロデュースのDC作品『シェンムー』のスペシャルディスクが同梱されているぞ。

ホームページアドレス
VIRTUA FIGHTER 3tb
http://www.sega.co.jp/dreamcast/software/vf3tb

アーケード版を完全移植。オリジナル要素も加わり、さらに楽しさが倍増しました！ まずはこれをプレイ。

開発状況	
シナリオ	★★★★★
グラフィック	★★★★★
プログラム	★★★★★

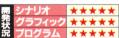
ゴジラ・ジェネレーションズ

●11月27日発売 ●5,800円
●セガ ●ACT ●VM(ブロック数6)
●VM『あつめてゴジラ』対応

ポリゴンで描かれたゴジラなどの怪獣を操って、5大都市を破壊しまくるのが目的。必殺技を使いこなして、究極の破壊王を目指そう。VM『あつめてゴジラ』にも対応。

ホームページアドレス
ゴジラ ジェネレーションズ
http://www.sega.co.jp/dreamcast/software/godzilla/dcgod

ゴジラを自分で操れるソフトの登場です。実在の都市を破壊し、真の破壊神に！

開発状況	
シナリオ	★★★★★
グラフィック	★★★★★
プログラム	★★★★★

ペンペン トライアイスロン

●11月27日発売 ●5,800円
●ゼネラル・エンタテイメント ●RCG
●VM(ブロック数5)

ペンペンなど、愉快なキャラクターたちを使って、氷上で白熱したレースバトルが楽しめるRCG。4人対戦も可能なので、大勢の友だちと一緒に楽しもう。

ホームページアドレス
GE Website
http://www.genet.co.jp

世界初のトリプルアクションレースゲームです。4人で遊べば最高に燃えます。

開発状況	
シナリオ	★★★★★
グラフィック	★★★★★
プログラム	★★★★★

周辺機器 本体同発はこの4つ

ビジュアルメモリ

液晶画面を装備した、新世代メモリーカード。ゲームのデータ保存はこれがないとできない。また、互いのデータ交換も可能。価格は2,500円。

ドリームキャストコントローラ

標準コントローラ。拡張ソケットには周辺機器の接続が可能。価格は2,500円、ケーブルは約2メートル。

アーケードスティック

スティック型のコントローラ。デジタル入力ボタン6個標準装備。価格は5,800円。『VF3tb』等に対応。

ドリームキャストキーボード

電子メール等の文字入力に最適。初心者にもわかりやすい簡易型キーボードを採用。価格は4,500円。

その後も続々登場予定！

この他にも、レーシングコントローラ、釣りコントローラ(仮称)、ぷるぷるパック(仮称)などの発売が予定されている。

レーシングコントローラ

発売日が、1月14日に決定。価格は5,800円。

※データ内の表記で、「VM」はビジュアルメモリ、「AS」はアーケードスティック、「RC」はレーシングコントローラ、「TC」は釣りコントローラ(仮)を指します。

ジュライ

●11月27日発売 ●5,800円
●フォーティファイブ ●AVG
●VM(ブロック数4)

世紀末の世界を舞台に、恐怖と謎に満ちた18日間を体験していく、ホラーAVG。ザッピングシステムで、幅の広いストーリーが楽しめる。

ホームページアドレス
July
http://www.july.co.jp.

Maker's Report
2人の主人公のザッピングストーリーでシナリオが展開。登場キャラは150人。

開発状況	
シナリオ	★★★★★
グラフィック	★★★★★
プログラム	★★★★★

電撃Check! なんと、1カ月間接続無料 ソフトはもちろん、ネットもね！

ドリームキャストはゲームソフトで遊べるだけではない。内蔵されているモデムを使って楽しめる、インターネットも魅力の1つ。11月27日からの1カ月間は、SEGAプロバイダからの接続料金が無料(電話代は別)となるので、まずはアクセスだ。(※すでに他のプロバイダと契約していて、それを利用して接続する場合は除く)。

12月発売タイトル

12月に発売されるDCソフトは5本。17日と23日に発売される。中でも注目は『ソニックアドベンチャー』。クリスマスからお正月は、DCで燃えようぜ!

ソニック アドベンチャー

●12月23日発売 ●5,800円 ●セガ ●ACT
●VM(ブロック数未定)

新世代音速3Dアクションを体験せよ!

▲各キャラクターには、バラエティに富んだミニゲームが用意されているぞ。

▶簡単操作で、初心者でもすぐにかっ飛べる!

今やセガの代名詞ともいえる、あの『ソニック』が完全3Dとなって帰ってくるぞ! ゲーム内容は、ソニックを含む6体のキャラクターをかわるがわる操り、広大なフィールドを駆けぬけていくというアクションだ。各キャラクターにはそれぞれ違った目的があり、ゲームシステムも6人6様。カンタンには遊び尽くせないボリュームの多さがとってもウレシイのだ。

また、『ソニック』名物の圧倒的なスピード感もバッチリ健在で、めまぐるしく変化する背景に、キミも魅了されること間違いナシ。期待せよ!

ホームページアドレス
Sonic Team Home Page
http://www.sega.co.jp/sonicteam

RPG的なストーリーと、スピード感あふれるアクションの融合!! ソニックたちの大活躍に期待してくれ!!

開発状況	
シナリオ	−
グラフィック	−
プログラム	−

インカミング 人類最終決戦

●12月17日発売 ●5,800円
●イマジニア ●STG
●VM(ブロック数28)

近未来を舞台に展開する、ステージクリアータイプのSTG。状況に応じて戦闘機や戦車に乗り換え、人類の存亡をかけた異星人との戦いに勝利せよ!

ホームページアドレス
Imagineer Home Page
http://www.imagineer.co.jp

爆発時の閃光や、夕焼けに暮れる地平線などは本物さながら。秀逸です!

開発状況	
シナリオ	★★★★★
グラフィック	★★★★★
プログラム	★★★★

TETRIS 4D

●12月23日発売 ●4,800円
●ビーピーエス ●PZL
●VM(未使用)

4人同時対戦という新要素を加えて、DCに登場。ハードの性能を生かし、ポリゴンで描かれた立体的なブロックで一味違ったテトリスを体験。大勢で盛り上がろう。

ホームページアドレス
BPS Home Page
http://www.bps.co.jp

いよいよ"テトリス"がドリキャスで楽しめる! 4人同時対戦も可能!!

開発状況	
シナリオ	★★★★
グラフィック	★★★★
プログラム	★★★★

神機世界エヴォリューション

●12月23日発売 ●5,800円
●セガ/ESP/スティング ●RPG
●VM(ブロック数未定)

主人公・グを操り、遺跡探索をしていく3D・RPG。遺跡は訪れる度にその地形などが変更されるシステムを採用しており、毎回新鮮な気分で探索に挑むことができるぞ。

ホームページアドレス
STING Home Page
http://www.sting.co.jp

「インディジョーンズ」を思わせる新世界観とオートメーキングダンジョンがウリ!

開発状況	
シナリオ	−
グラフィック	−
プログラム	−

セヴンスクロス

●12月23日発売 ●5,800円
●NECホームエレクトロニクス ●S・RPG
●VM(ブロック数172)

人工生命とコミュニケートしながらさまざまな環境への適応力をつけ、優れた生命体に進化させていくシミュレーションRPG。進化形状は、81万通りもあるのだ。

ホームページアドレス
ET Home Page
http://www.nehe-et.gr.jp

生命の種を「S・O・M」人工生命により、さまざまな形態に進化させるS・RPG。

開発状況	
シナリオ	★★★★★
グラフィック	★★★★★
プログラム	★★★★

電撃Check! 現在発表されているタイトルをジャンルで分類

現段階で発表されているソフトを、ジャンルごとに集計してみた。ジャンルを、大きくSLG系(SPT、RCG含む)、ACT(FTG含む)、RPG、AVG、STG、ETC系(PZL含む)に分類してみた結果、右の円グラフのようになった。今のところSLG系、ACT系のタイトルが若干多いが、あらゆるタイプのゲームジャンルがラインナップされているようだ。ちなみに、年内に発売を予定しているタイトルをみると、ACT系が3本、AVGが2本、RPG2本、SLG、STG、ETCが各1本となっている。ハードの発売当初から、ジャンルに偏りがなく、さまざまなユーザーのニーズに応えるようなラインナップとなっているのが特徴だ。

◀現在のところ、ジャンルのバランスは良い。DCは、あらゆるユーザー向けのハードだ。

1月発売タイトル

年が明けて1999年１月。現在のところ14日に３本のソフトの発売が予定されている。その中でも特に注目したいのは、通信対戦に対応する第１弾ソフト『セガラリー２』だ!

セガラリー2

●'99年１月14日発売 ●5,800円 ●セガ ●RCG
●VM(ブロック数未定) ●RC

砂塵を巻き上げゴールを目指せ!

▲砂煙などの細かいエフェクトまで再現されている。まさに完全移植!

▲新コースには当然新曲?ファンには気になる部分だ。

アーケードで絶大な人気を得ているレースゲーム、『セガラリー２』がＤＣに登場する。

今回の移植では、従来のマシンに加えて、ニューマシンが追加されるほか、新たなコースも新設。初めての人はもちろん、アーケード版を極めたプレイヤーでも、新たな気持ちで挑戦できるようになっているのだ。さらに注目はネットワークを通しての対戦。ＤＣの通信機能をフルに生かして、遠くにいる人と家庭にいながらカンタンに走りを競えるのだ。とにかくこれで熱い戦いを繰り広げようぜ!

ホームページアドレス
SEGA RALLY2 CHAMPIONSHIP
http://www.sega.co.jp/dreamcast/software/rally2

Maker's Report
完全移植と豊富な追加要素! そして通信対戦で遠くの人とも遊べる! もちろん画面分割対戦も可!!

開発状況	
シナリオ	—
グラフィック	—
プログラム	—

ブルー スティンガー

●'99年１月14日発売 ●5,800円 ●セガ ●AVG
●VM(ブロック数未定)

襲い来る異形のモノたち…

▲武器の弾丸がなくなれば、当然素手で戦うことになる。残弾には常に注意せよ。

▲あらゆる施設を調査して、謎を解きあかせ!

架空の孤島〝ダイナソア〟を舞台に繰り広げられるアクションＡＶＧ。複数いるキャラクターを交代しながら、モンスターとのバトルや、多くの謎解きが展開していくぞ。

ゲーム中には数十種類もの近未来的な武器が登場し、それぞれにド派手な演出が用意されている。特筆すべきは、これらの多彩な武器の操作がカンタンだということ。これによって、操作にわずらわされることなく、存分に敵と戦えるのだ。また開発にはハリウッドの一流スタッフたちも参加、そのすばらしい映像にも注目したい。

ホームページアドレス
BLUE STINGER
http://www.sega.co.jp/dreamcast/software/blue_s

Maker's Report
CGクオリティのビジュアルで、そのままアクションします! さらにハリウッド顔負けのストーリーも展開!

開発状況	
シナリオ	—
グラフィック	—
プログラム	—

戦国TURB

●'99年1月14日発売 ●5,800円
●NECホームエレクトロニクス ●A・RPG
●VM(ブロック数19)

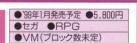
どこか不思議なTURB世界を舞台に、宇宙を放浪する少女じのちゃんが大暴れ。キャラのかわいさとは裏腹に、シュールな物語で展開していくアクションＲＰＧ。

ホームページアドレス
ET Home Page
http://www.nehe-et.gr.jp

Maker's Report
コミカルでシュールなキャラクターが、リアルタイムでにぎやか戦闘を展開!

開発状況	
シナリオ	★★★★★
グラフィック	★★★★★
プログラム	★★★★

クライマックスランダーズ

●'99年1月発売予定 ●5,800円
●セガ ●RPG
●VM(ブロック数未定)

ポリゴンで描かれたいくつものダンジョンを仲間たちと探索していくフルタイムＲＰＧ。ダンジョンは入るたびに構成が変わる「自動生成システム」を採用している。

ホームページアドレス
CLIMAX Home Page
http://www.climax.co.jp

Maker's Report
さまざまな舞台が組み合わさった楽しい世界観を楽しんでください。

開発状況	
シナリオ	—
グラフィック	—
プログラム	—

電撃Check!

ドリームキャストパートナーズショップとは!

ここでは「電ドリ期待度ランキング」でアンケートを行っている、ドリームキャストパートナーズショップについて説明しておく。これは全国に約５,000店あり、セガと直接契約を結んで販売している、ドリームキャスト正規取扱店のこと。セガミューズとダイレクトに商品の受注発注を行っているので、商品が購入しやすくなっているのだ。各店では、実際にゲームをプレイすることができるなどのサービスを実施しているので、いろいろなゲームの情報も知ることができるぞ。ショップには、右のようなロゴマークがついているので、購入する際の目印にしよう。

このマークが目印だ!!

2月～春発売タイトル

本誌の読者人気で1位を獲得している『北へ。』を筆頭に2月から春にかけても、注目のソフトが目白押しだ！

北へ。White Illumination

●'99年2月発売予定 ●価格未定 ●ハドソン ●AVG
●VM(ブロック数未定)

北の大地でホットな恋の予感

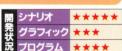
▶新開発のコミュニケーション・ブレイク・システムで会話がよりリアルに。

レッドカンパニーの広井王子氏が原作・総合プロデュース。舞台は北海道。そこで出会う8人の女の子たちと、コミュニケーションを通したドラマが楽しめる。関連のラジオ番組が東京／文化放送(土)22:30～23:00、大阪／ABCラジオ(火)25:10～25:40、北海道／STVラジオ(土)23:00～23:30で放送中。

◀これは、オープニング画面。ゲームに登場する8人の女の子たちは、みんなかわいくて個性的だぞ。

ホームページアドレス
『北へ。～』公式ホームページ
http://www.sega.co.jp/kitahe

Maker's Report 北海道を舞台にした、新しいタイプのコミュニケーションゲーム。本当に旅行した気分になれます!!

開発状況	
シナリオ	★★★★★
グラフィック	★★★
プログラム	★★★★

FRAME GRIDE

●'99年春発売予定 ●価格未定 ●セガ ●ACT
●VM(ブロック数未定)

対戦&パーツ集めが熱い!

▶攻撃方法には、コマンド制を採用。本格的な対戦が楽しめる。

PSで『アーマード・コア』シリーズをヒットさせた、フロム・ソフトウェアが放つDCソフト第1弾。本作は、メカを使っての対戦ACTの中に、パーツ集めの要素を盛り込んだ新感覚のゲームだ。4つのストーリーモードや、VMを使用する対戦モードなどが用意されている。

◀メカの機体は15種類、パーツは50種類用意される予定。さまざまなカスタマイズも楽しめるぞ。

ホームページアドレス
From Software Home Page
http://www.fromsoftware.co.jp

Maker's Report ファンタジーの世界観と対戦を主眼とした中に、パーツ集めの要素を盛り込んだ対戦メカアクションです。

開発状況	
シナリオ	★
グラフィック	★
プログラム	★

ポップンミュージック

●'99年2月発売予定 ●価格未定
●コナミ ●ETC
●VM(ブロック数未定)

アーケードの音楽体験ゲームの移植作品。プレイヤーは、ビートに合わせてタイミングよくボタンを押していき、ステージクリアを目指す。オリジナル曲の追加もある。

ホームページアドレス
KONAMI HOME PAGE
http://www.konami.co.jp

Maker's Report ビートマニアと共に、アーケードで大ヒット中の音楽SLG。早くもDCに登場。

開発状況	
シナリオ	★★★★★
グラフィック	★★★★
プログラム	★★★★

ゲットバス

●'99年2月発売予定 ●価格未定
●セガ ●SLG
●VM(ブロック数未定) ●TC

アーケードで人気を博した、バス釣りゲームがDCに登場。釣りコントローラ(仮称、2月発売予定)を使えば、アーケードさながらのファイトが体感できる。

ホームページアドレス
Get Bass
http://www.sega.co.jp/dreamcast/software/getbass

Maker's Report リアルな操作性で、人気を博した本作品。DC版に期待してください！

開発状況	
シナリオ	－
グラフィック	－
プログラム	－

MONACO GRAND PRIX Racing Simulation 2

●'99年春発売予定 ●5,800円
●ユービーアイソフト ●RCG
●VM(ブロック数未定) ●RC

忠実に再現されたモナコの市街を走り抜けるこだわりのRCG。F1チーム「ルノー」とのライセンス契約で、マシーンの描写は細部までリアルに再現されている。

ホームページアドレス
Ubi Soft
http://www.ubisoft.co.jp

Maker's Report かつてないリアルな高画質グラフィックによる、本格的レーシングゲームです。

開発状況	
シナリオ	★★★★
グラフィック	★★★★
プログラム	★★★

エレメンタル・ギミック・ギア

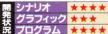
●'99年春発売予定 ●価格未定
●ハドソン ●A・RPG
●VM(ブロック数未定)

様々な罠をかいくぐり、フォグナという遺跡の謎を解きあかしていくアクションRPG。ゲームの随所に用意されている、美麗なCGムービーなどの演出にも注目だ。

ホームページアドレス
HUDSON SOFT
http://www.hudson.co.jp

Maker's Report CGムービー、フルイラストレーションマップ、3Dバトルがスゴイ！

開発状況	
シナリオ	★★★★
グラフィック	★★★
プログラム	★★★★

バギーヒート

●'99年3月発売予定 ●5,800円
●CRI ●RCG
●VM(ブロック数未定)

バギーを操作して、起伏に富んだオフロードコースをダイナミックに走るRCG。使用できるバギーは8種類で、自分に合ったチューニングやペイントも可能だ。

ホームページアドレス
CRI Home Page
http://www.cric.co.jp

数多くのマシンをねじ伏せて、世界各地の多彩なコースを駆け抜けろ！

開発状況	
シナリオ	★★★★★
グラフィック	★★
プログラム	★★

シェンムー(莎木)

●'99年春発売予定 ●価格未定
●セガ ●RPG
●VM(ブロック数未定)

『バーチャファイター』の生みの親、鈴木裕氏が開発中の期待の作品。ついに正式タイトルが決定したが、12月20日の発表会で全貌が明らかになるのか!?

ホームページアドレス
Project Berkley(仮)
http://www.sega.co.jp/dreamcast/software/ProjectBerkley

12月20日に国立横浜国際会議場にて製作発表会を行います。期待してください。

開発状況	
シナリオ	—
グラフィック	—
プログラム	—

ぷよぷよ〜ん

●'99年3月発売予定 ●価格未定
●コンパイル ●PZL
●VM(ブロック数未定)

高解像度で生まれ変わった『ぷよぷよ』は、各キャラクターとも新しい技を覚えてさらにヒートアップ。「とことんぷよぷよ」では究極の108連鎖も可能となった。

ホームページアドレス
COMPILE HOME PAGE
http://www.compile.co.jp

新しいモードが盛りだくさん！「とことんぷよぷよ」では108連鎖もできます。

開発状況	
シナリオ	★★
グラフィック	★★
プログラム	★★

ちょーハマるゴルフ

●'99年3月発売予定 ●5,800円
●セガ ●SPT
●VM(ブロック数未定)

簡単操作で楽しめるゴルフゲーム。各クラブに能力値を設けるなどの斬新なアイディアが盛り込まれているので、奥の深いプレイも可能。アナログコントローラ対応。

ホームページアドレス
ちょーハマるゴルフ
http://www.sega.co.jp/dreamcast/software/tyo_golf

簡単操作で、子供から大人まで楽しめるゴルフゲーム。マイクラブシステム導入。

開発状況	
シナリオ	—
グラフィック	—
プログラム	—

サイキックフォース2012

●'99年春発売予定 ●価格未定
●タイトー ●ACT
●VM(ブロック数未定)

360度オールレンジバトルで、新たな対戦のスタイルを確立した『サイキックフォース』の続編。移植に際し、新要素の追加、フルボイス化がなされるそうだ。

ホームページアドレス
Taito Home Page
http://www.taito.co.jp

360度オールレンジバトルの本作。業務用の完全移植で登場です!!

開発状況	
シナリオ	★★★★★
グラフィック	★★★
プログラム	★★★

フライトシューティング(仮)

●'99年春発売予定 ●価格未定
●コナミ ●STG
●VM(ブロック数未定)

コナミが送る、DCオリジナル作品。誰にでも簡単にリアルでスリリングな飛行を体験でき、いろいろなミッションをクリアしていくアクションフライトSTGだ。

ホームページアドレス
KONAMI HOME PAGE
http://www.konami.co.jp

爽快なフライトアクションSTG。超美麗なグラフィックで空を飛べ！

開発状況	
シナリオ	—
グラフィック	—
プログラム	—

リトルドリーム

●'99年春発売予定
●価格未定
●パンサーソフトウェア
●ACT
●VM(ブロック数未定)

ピノキオを思わせる世界観をモチーフとした、3Dアドベンチャー。

心がなごむ、夢いっぱいのファンタスティックストーリーです。

エアロダンシング ~featuring Blue Impulse~

●'99年2月発売予定
●5,800円
●CRI
●SLG
●VM(ブロック数未定)

華麗なる編隊飛行が楽しめる、フライトシミュレーション。

戦闘から演技へ。破壊から創造へ。世界初のアクロバット飛行体験SLG！

蒼鋼の騎兵 スペースグリフォン

●'99年春発売予定
●価格未定
●パンサーソフトウェア
●STG
●VM(ブロック数未定)

PSで人気を博したソフトが、リニューアルしてDCに登場！

Maker's Report
月面の悪夢再び…。DCのスペックでグリフォンの世界がここに復活する。

リアルサウンド ～風のリグレット～

●'99年2月発売予定 ●4,800円
●ワープ ●ETC
●VM(ブロック数未定)
※初回版のみ「D2」体験版つき

関東競馬新聞協会スペシャルタイアップ デジタル競馬新聞(仮)

●'99年2月発売予定 ●6,800円
●ショウエイシステム ●ETC
●VM(ブロック数未定)

'99年内発売タイトル

'99年の春から年内までに発売を予定しているソフトを紹介！『D2』『サカつく』といった、サターンの続編タイトルが注目だ。

Dの食卓2

●'99年内発売予定　●5,800円　●ワープ　●A・RPG
●VM(ブロック数未定)　●GD2枚組

DCでローラの悲劇が再び始まる！

▶フィールドで、モンスターに出会うと、特別な演出がある。必見だぞ！

◀ローラはアナログスティックでコントロールする。スティック入力の強弱で、走ったり歩いたりするぞ。

全世界で大ヒットした『Dの食卓』の続編が、DCに登場。白銀の世界を舞台に、主人公ローラにさまざまな惨劇が襲いかかる。フルポリゴンで描かれるリアルな描写や、リアルタイムで進行する3Dアクションなど、DCならではのパワーによって実現した作品に今から期待が高まる。

ホームページアドレス
WARP WEBSITE
http://www.warp-jp.com

Maker's Report
美しいグラフィックと爽快なアクション。そして、壮大で謎に満ちた世界が今、現れる！

開発状況	
シナリオ	—
グラフィック	—
プログラム	—

電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム

●'99年内発売予定　●価格未定　●セガ　●FTG
●VM(ブロック数未定)

バーチャロイドを完全再現して登場!?

▶カトキハジメ氏デザインのバーチャロイドは12機。どれも個性的な機体だ。

◀通信機能によるネットワーク対戦は、ぜひとも実現してほしいところだ。期待して待っていよう。

アーケードの人気作『オラタン』が早くも移植決定。このゲームは、サターンでも発売された、『電脳戦機バーチャロン』の第2弾！　プレイヤーは、3Dで描かれた立体空間のステージを舞台に、さまざまな性能を持つロボット（バーチャロイド）を操作してバトルを展開。爽快感、緊迫感があふれる3D・FTGだ。前作の簡単操作を継承しつつ、そのゲーム性はさらに深いものとなっている。DC版は完全移植の他、オリジナル要素の追加も予定。

Maker's Report
現在、鋭意制作中です。アーケードでも人気の『オラタン』ですが、DC版にもご期待下さい。

開発状況	
シナリオ	—
グラフィック	—
プログラム	—

Jリーグプロサッカークラブをつくろう！

●'99年内発売予定　●価格未定
●セガ　●SLG
●VM(ブロック数未定)

サターンでヒットした、『サカつく』の続編版。グラフィックの強化はもとより、選手データの追加、2部制への対応など要注目の新要素が満載だ。

ホームページアドレス
Jリーグプロサッカークラブをつくろう！
http://www.sega.co.jp/dreamcast/software/sakatuku

Maker's Report
1作めから2作めとなって進化した『サカつく』です。今度は完成を目指します。

開発状況	
シナリオ	—
グラフィック	—
プログラム	—

プロ野球チームをつくろう！

●'99年内発売予定　●価格未定
●セガ　●SLG
●VM(ブロック数未定)

サターン版で好評だった、ポップな雰囲気を受け継ぎつつ、DC版では選手の増加や試合中の指示の改善など、さまざまな点が強化。2軍の導入も予定されているぞ。

ホームページアドレス
プロ野球チームをつくろう！
http://www.sega.co.jp/dreamcast/software/yak_tuku

Maker's Report
前作のポップな感じはそのままに、すべての面でパワーアップ。お楽しみに。

開発状況	
シナリオ	—
グラフィック	—
プログラム	—

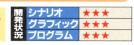
パワーストーン

●'99年冬発売予定　●価格未定
●カプコン　●ACT
●VM(ブロック数未定)

個性豊かなキャラたちが、フィールドをところ狭しと駆けまわる対戦アクション。フィールド上にあるものを使って、さまざまな攻撃ができる新しいシステムが魅力だ。

ホームページアドレス
POWERSTONE
http://www.powerstone.com

Maker's Report
誰でもできる、何でもできる！　新しい対戦のカタチ、総天然色立体冒険活劇!!

開発状況	
シナリオ	★★★
グラフィック	★★★
プログラム	★★★

DC大相撲(仮)

●'99年夏発売予定　●価格未定
●ボトムアップ　●SPT
●VM(ブロック数未定)

紫炎龍2(仮)

●'99年12月発売予定　●価格未定
●童　●STG
●VM(ブロック数未定)

ダイナマイトロボ(仮)

●'99年12月発売予定　●価格未定
●童　●ACT
●VM(ブロック数未定)

ホームページアドレス
Warashi Inc.
http/:www.sega.co.jp/gamesoft/warashi

Maker's Report
この作品はNAOMIから移植を予定しています。続報をお待ちください。

虹色天使(仮)

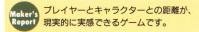
●'99年年末発売予定 ●価格未定
●ジャパンコーポレーション ●SLG
●VM(ブロック数未定)

魔法が使える世界を舞台とした、育成ＳＬＧ。プレイヤーは「銀の騎士」という教官となり、７人のかわいい乙女を育て、魔女ミューレを倒すことが目的となる。

ホームページアドレス
Japan Corporation
http://www.japan-corp.co.jp

Maker's Report プレイヤーとキャラクターとの距離が、現実的に実感できるゲームです。

開発状況	
シナリオ	★★
グラフィック	★
プログラム	★

魔剣X

●'99年内発売予定 ●価格未定
●アトラス ●AVG
●VM(ブロック数未定)

『デビルサマナー』シリーズを手掛けるスタッフが放つ新感覚アクションＡＶＧ。プレイヤーは「魔剣」となり、敵に乗り移りながらストーリーを進めていく。

ホームページアドレス
ATLUS Home Page
http://www.atlus.co.jp

Maker's Report 相手に乗り移り、多彩なアクションと奥深いストーリーが展開する新機軸冒険譚！

開発状況	
シナリオ	★★★★
グラフィック	★★
プログラム	★★

RAYMAN2(仮)

●'99年内発売予定 ●価格未定
●ユービーアイソフト ●ACT
●VM(ブロック数未定)

全世界で人気を博した『レイマン』の続編が、ＤＣで登場。３Ｄで描かれた世界を跳んだり滑ったりする、コミカルな動きで敵を蹴散らしていくアクションゲームだ。

ホームページアドレス
Ubi Soft
http://www.ubisoft.co.jp

Maker's Report レイマンの絶妙なアクションが展開する新感覚アドベンチャーです。

開発状況	
シナリオ	★★★★
グラフィック	★★★
プログラム	★★

Speed Busters

●'99年内発売予定 ●価格未定
●ユービーアイソフト ●RCG
●VM(ブロック数未定)

様々な障害が仕掛けられたバトルレースに勝利して、賞金獲得を目指すＲＣＧ。車には、自分の好みのチューンナップが可能。コースは全部で６種類が用意される予定だ。

ホームページアドレス
Ubi Soft
http://www.ubisoft.co.jp

Maker's Report 新旧おりまぜたカスタムカーで賞金獲得のバトルレースを繰り広げるRCG。

開発状況	
シナリオ	★★★
グラフィック	★★★
プログラム	★★

アキハバラ電脳組パタPies!

●'99年内発売予定 ●価格未定
●セガ ●SLG
●VM(ブロック数未定)

「なかよし」で連載中の『アキハバラ電脳組』。そこに登場するパタＰｉを育成していくＳＬＧだ。ゲームには多彩なイベントが用意されているぞ。

ホームページアドレス
アキハバラ電脳組パタPies!
http://www.sega.co.jp/dreamcast/software/patapies

Maker's Report 自分のパタPiを友だちのパタPiと遊ばせて育成させます。50体以上登場する予定。

開発状況	
シナリオ	―
グラフィック	―
プログラム	―

ジャイアントグラム ～全日本プロレス２IN日本武道館(仮)～

●'99年内発売予定 ●価格未定
●セガ ●FTG
●VM(ブロック数未定)

サターン版『全日本プロレス』が、進化してＤＣに登場することが決定。会場となる全日本の聖地「日本武道館」をフルポリゴン化。前作以上にグラフィックに力を注いでいる。そして今作での注目点は、なんとタッグマッチが可能になること。これで待望の４人対戦ができるのだ。

Maker's Report 全日本プロレスとセガが再びタッグを組みます。リアルに再現した武道館に注目。

開発状況	
シナリオ	―
グラフィック	―
プログラム	―

飛龍の拳列伝(仮)

●'99年8月発売予定
●5,800円
●カルチャーブレーン
●FTG
●VM(ブロック数未定)

おなじみ『飛龍の拳』のＤＣ版。開発は順調のようなので、続報を待て。

Maker's Report 元祖『飛龍の拳』が帰ってきた。ストーリーモードと変身システムが入り８月発売！

▲画面はN64版『飛龍の拳ツイン』です。

エンターテイメントGOLF

●'99年夏発売予定 ●価格未定
●ボトムアップ ●SPT
●VM(ブロック数未定)

クールボーダーズ(仮)

●'99年内発売予定 ●価格未定
●ウエップシステム ●SPT
●VM(ブロック数未定)

電撃Check! 読者アンケートからみるドリームキャストへユーザーの期待!

ここでは、電撃セガサターンの時に寄せられたアンケートハガキの中から、DCに対するコメントの一部紹介する。やはり、多かったのが期待する声。「予約できなかったんですが、DCどうしても欲しい。早く遊びたい」（東京都／18歳／男性）「ドリキャス買ったら、バイト１週間休んで遊びます。」（千葉県・15歳・男性）というような意見が多く見られた。逆に「DC発売で、１番気になるのは初期不良。初回は様子を見ます」（徳島県・16歳・男）「ふるさとクーポン券が出るのに、子供向けソフトが少ない」（神奈川県／20歳／男性）というような否定的な声もあった。また「セガサターンがどうなるのか不安」（大阪府／27歳／女性）といった、DC発売後もSSに期待するユーザーも見られたぞ。

発売日未定タイトル

発売日はまだ決まっていないが、業界の注目タイトル『バイオハザード』なども開発中。DCのカギを握るソフトは？

バイオハザード～CODE:Veronica～

●発売日未定 ●価格未定 ●カプコン ●AVG
●VM(ブロック数未定)

バイオ最新作がDCで遊べる！

▶新技術によってゾンビがさらにリアルに！ これもDCならではだ。

大旋風を巻き起こしたあの『バイオハザード』が、完全オリジナルシナリオでDCに登場する。高性能のハードを得て、定評のある演出をどう見せてくれるのか、期待は高まるばかり。まだ発売時期は未定だが、小売店の期待ランキングで1位を取るなど、業界全体が注目している超ビッグタイトルだ。

◀ストーリーはPS版『バイオハザード2』の後日談に当たる。新たな恐怖がキミを待っているぞ！

ホームページアドレス
CAPCOM OFFICIAL HOME PAGE
http://www.capcom.co.jp

Maker's Report
『バイオ』の最新作が最新鋭機DCに登場！ 完全オリジナルの新たな恐怖にご期待ください!!

開発状況	
シナリオ	―
グラフィック	―
プログラム	―

グランディア2

●発売日未定 ●価格未定 ●ゲームアーツ ●RPG
●VM(ブロック数未定)

超大作がフルポリゴンで生まれ変わる

▶キャラクターも背景もポリゴン。前作同様、視点変更も自由自在になる。

RPGファンのハートを釘づけにした、超人気作がDCに。戦闘や移動などのシステムは前作とほぼ同じだが、ストーリーやキャラ、世界観は新しいものに。ライティングや小物の質感、戦闘時の演出など、DCの性能を生かしたこだわりが随所に盛り込まれている。通信を使う「遊び」も検討中らしい。

◀属性を持つ魔法など、基本システムは前作と同じになるらしい。魔法効果などの演出は、さらにド派手に！

ホームページアドレス
GAME ARTS Home Page
http://www.gamearts.co.jp

Maker's Report
基本システムは前作を踏襲しています。キャラクターやストーリーを一新。新たな物語にご期待ください。

開発状況	
シナリオ	―
グラフィック	―
プログラム	―

メルクリウスプリティ

●発売日未定 ●価格未定
●NECインターチャネル ●SLG
●VM(ブロック数未定)

本作は、人工生命体・ホムンクルスを育て、その成長を見届けるパソコン用SLGの移植作品。DC版は、世界観の基本は生かしつつ、その他の部分を大きく刷新。

ホームページアドレス
NEC Interchannel @fun
http://www.neic.co.jp/

Maker's Report
DCならではの美しいグラフィックが見どころ！ もちろんゲームも楽しめます。

開発状況	
シナリオ	★★★
グラフィック	★★
プログラム	★★★

モンスターブリード

●発売日未定 ●価格未定
●NECインターチャネル ●SLG
●VM(ブロック数未定) ●VM

育成、バトル、ダンジョン探索、トレーディングの4つの要素を組合わせた、新機軸のSLG。プレイヤーは強く賢いモンスターを育成するブリーダーとなり、モンスター同士の格闘大会「バトルリーグ」に出場し、トップブリーダーを目指す。VMを使ってのトレーディングも可能だ。

Maker's Report
VM対応でより気軽にプレイすることが可能。迫力あるモンスターを育成しよう。

開発状況	
シナリオ	★
グラフィック	★★
プログラム	★★

ドリームキャストで「ハンカチおとし」を楽しもう！

ドリームパスポートで、ユーザー登録をすると、「ハンカチおとし」キャンペーンに参加できるのは知っている？ これは登録者の中から抽選で、セガ事務局がハンカチメールを発信し、それに12時間以内に気がついた人が返信メールを送れば、景品が獲得できるというもの。メールは1分間に1名（1日1,440名）の割合で発信され、期間中に79,200名の人に景品獲得のチャンスがある、おいしいキャンペーンなのだ。期間は、1998年11月27日～1999年1月20日までの約2カ月間。景品はいろいろなものが用意されており、その内容はメールで送られてくるらしい。また、期間中に自分の獲得景品合計額が10万円になるまで、何回も当選できるようになっているので、早く登録してメールをチェックしよう。

ドリームキャストのお得なサービス2つ

ドリームキャストの発売に併せて、セガが2つの新サービスを開始したぞ。まず1つは『ドリーム ポイント バンク』。ドリキャス本体に同梱されている申込書にしたがって登録すれば、以後ドリキャスのソフトを買うごとにポイントが加算され、うれしい得点がゲットできるのだ。入会金や年会費などは一切かからないだけに、ぜひ登録しておきたいサービスだ。もう1つは『ドリームキャストパートナーズ』。こちらは、年会費5,000円で、『セガパートナーズ』と同等のサービス（スペシャルGD-ROM『ドリキャス エクスプレス』が年4回届けられる、全国のセガ・アミューズメントテーマパークご優待など）が受けられる。いずれも詳しくは、202ページからのニュースダイジェストで。

ザ・キング・オブ・ファイターズ(仮)

●発売日未定 ●価格未定
●SNK ●FTG
●VM(ブロック数未定)

2D格闘の雄『K・O・F』がDCに登場。おなじみ3on3バトルというシステムはそのままに、新たにアニメーションムービーなどのオリジナル要素が追加される。

ホームページアドレス
SNK Home Page
http://www.neogeo.co.jp

『〜'98』をベースに、DCの特性を活用した『K・O・F』に期待してください。

開発状況	
シナリオ	—
グラフィック	—
プログラム	—

▲画面はネオジオ版のものです。

鄭問之三國誌(仮)

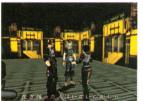
●発売日未定 ●価格未定
●ゲームアーツ ●SLG
●VM(ブロック数未定)

台湾の絵師・鄭問氏のイラストをふんだんに使った、見せる「三國誌」。メインは劉備、曹操、孫権だが、総勢400人もの人物が登場する。戦略SLGにありがちな、定番の必勝法が通用しないという斬新なシステムにも注目。ゲームデザインは『天下統一』の黒田幸弘氏が担当。中国大陸を舞台に、群雄割拠の壮大な物語が展開する。

日本でも人気の高い鄭問先生の筆による流麗なイラストがゲームを彩ります。

開発状況	
シナリオ	—
グラフィック	—
プログラム	—

CARRIER(仮)

●発売日未定 ●価格未定
●ジャレコ ●AVG
●VM(ブロック数未定)

最新鋭空母を襲った悲劇を調査すべく送りこまれた主人公。空母で行われていた実験が巻き起こした事故の原因を究明せよ！練られたシナリオが魅力のホラーAVGだ。

ホームページアドレス
JALECO Home Page
http://www./jaleco.co.jp

「マルチキャスト」と銘打たれた新システム。状況は時間とともに変化する。

開発状況	
シナリオ	★★★
グラフィック	★
プログラム	★

ガイストフォース

●発売日未定 ●5,800円
●セガ ●STG
●VM(ブロック数未定)

フルポリゴンで描かれた幻想的なステージが特徴の3Dシューティング。キミは変形する自機を駆使して、邪悪なる女王の侵攻を食い止めるのだ！

ホームページアドレス
GEIST FORCE
http://www.sega.co.jp/dreamcast/software/g_force

銀河系の、ある惑星で繰り広げられる、壮大な3DSFシューティングだ!!

開発状況	
シナリオ	—
グラフィック	—
プログラム	—

はるかぜ戦隊Vフォース〜翼の向こうに〜(仮)

●発売日未定
●価格未定
●ピングキッズ
●S・RPG
●VM(ブロック数未定)

サターンで発売された『はるかぜ』シリーズがDCに登場！

まだ、開発初期段階なので仕様は決まっていませんが、VM、通信対応を検討中です。

▲画面はサターン版のものです。

ドリームキャスト麻雀(仮)

●発売日未定 ●価格未定
●加賀テック ●ETC
●VM(ブロック数未定)

機動戦士ガンダム(仮)

●発売日未定 ●価格未定
●バンダイ ●未定
●VM(ブロック数未定)

クラック2

●発売日未定 ●価格未定
●ジーク ●SLG
●VM(ブロック数未定)

Brave Knight(仮)

●発売日未定 ●価格未定
●パンサーソフト ●未定
●VM(ブロック数未定)

F1レース(仮)

●発売日未定 ●価格未定
●ビデオシステム ●RCG
●VM(ブロック数未定)

Warrz(仮)

●発売日未定 ●価格未定
●ショウエイシステム ●RPG
●VM(ブロック数未定)

電撃Check! 直撃インタビュー! 小売店からみたドリームキャストは!

盛り上がりを見せているドリームキャスト。直接ハードやソフトを販売する小売店は、はたしてどう考えているのか？ 現場の生の声を「ヤマギワ・ソフト館」の長里さんにインタビューしてみた。

――小売店の立場から、ドリームキャストのどこに期待していますか？

「やはりグラフィックがキレイだとかハードの性能が高いといった、可能性を秘めている点に期待しています。また小売店としては、ハードやソフトが、早く、タイミングよく入荷できる新しいシステムに期待していますね。」

――お客さんの反応はどうですか？

「予約はかなり来ましたよ。途中で締め切られてしまったのは残念でしたが、お客様の期待と、手応えを感じました。」

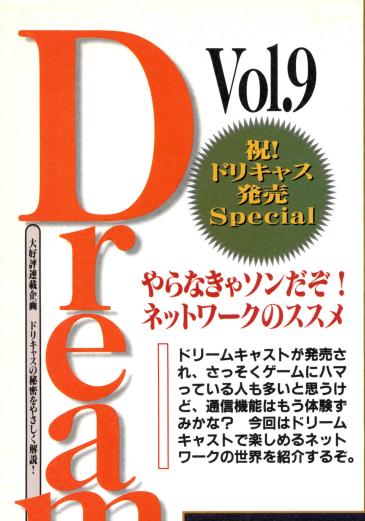
――小売店の期待度ランキングを見た感想はどうですか？

「やはり実績があるタイトルの続編や移植は安心できる、というのが小売店の正直な気持ちです。小売店ランキングで、上位を占めているソフトのほとんどが続編ですよね。これは小売店の気持ちが素直に反映された結果だと思いますよ。」

――ありがとうございました。

▲今回取材に応じていただいたナイスミドル、ヤマギワの長里さん。

やらなきゃソンだぞ！ネットワークのススメ

ドリームキャストが発売され、さっそくゲームにハマっている人も多いと思うけど、通信機能はもう体験ずみかな？　今回はドリームキャストで楽しめるネットワークの世界を紹介するぞ。

電話線をつないで、ネットワー

ゲーム機に通信機能というのはいまいちピンとこない組み合わせだけど、それは今までのゲーム機の話。ドリームキャストには、通信をするために必要なソフトとハードがあらかじめそろっているから、電話線を本体のジャックに挿すだけで、即インターネットの世界へ飛び込めるのだ！　某社のパソコンは「10分でインターネットが楽しめる」という売り文句でCMを賑わしているけど、ドリームキャストならもっと簡単。それこそ、箱を開けて、電話線をつなぎ、『ドリームパスポート』をセットして電源を入れるだけ。あとはメニューに従ってドリームキャストユーザー用のＩＤを取得すれば、その瞬間からインターネットを楽しむことができる。しかし、「インターネットって何なの？　いったい何が楽しいの？」という疑問を抱く人も多いことだろう。そんな人のために詳しく説明していこう。

インターネットというのは日本国内のみならず世界中に張り巡らされた通信網のこと。1000万台近いコンピュータが常時接続されていて、インターネット上にある情報は主にWWWサーバー（※用語解説参照。以下同）経由で、ブラウザ（※）によって表示して見ることができるのだ。もっと平たく言うと、世界中に接続されているコンピュータ上の情報（ホームページ）を見たり、自分から情報発信したりできる世界規模のネットワーク網だと思えばいい。

もちろん、世界中のあらゆる情報にアクセスすることが可能で、たとえば、セガのホームページを見にいけば、ドリームキャストの情報はもちろん、業務用ソフトや湯川専務の情報までセガのことなら何でもわかってしまう。他にも個人でホームページを開設している人が星の数ほどいるので、探して見つからない情報はないに等しい。ゲームが好きなら「ゲームの情報」を発信しているホームページをいっぱい見つけられる

ドリームキャストで通信の楽しさを満喫しよう!!

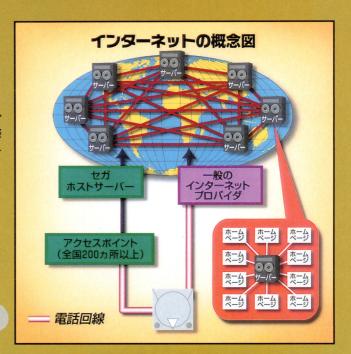
Dreamcastの基礎知識

クの世界へひとっ飛び！

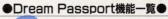
だろうし、もっとターゲットを絞って『ソニック』や『バーチャファイター』についてのページを見つけて、同じ趣味を持つ者同士、チャット（※）や掲示板で会話をするのも一興だ。ホームページの開設者と仲良くなれば、公に話せないことも電子メールを使って手紙感覚でやりとりできる。とにかく、インターネットの仕組みや面白さを理解するには「理屈」よりも「実際にアクセスして体験する」ことが一番。同梱されている『ドリームパスポート』を、今すぐ起動させてみよう！

WHAT!? NETWORK-1
ネットワーク用語解説1

●WWW
World Wide Web（ワールド・ワイド・ウェブ）の頭文字をとった情報システムの名称。WWWサーバーはインターネット上にHTMLという言語を構築して、すべての情報をつなぎ目なしにアクセスすることを目的としたシステムだ。インターネット上で何万キロも離れた他国のコンピュータにアクセスしても、それほどタイムラグを気にせずデータアクセスができるのは、WWWのおかげというわけ。

●ブラウザとHTML
Hyper Text Markup Language（ハイパーテキスト・マークアップ・ランゲージ）の略。インターネット情報の言語で、これを解釈して表示するのがブラウザだ。

ドリームパスポートでインターネットにコネクト！

本体と一緒に同梱されている『ドリームパスポート』は、インターネット初心者でも簡単にアクセス、ホームページの閲覧ができるように用意されたソフトだ。電話線を本体に挿してソフトを起動させると、キミの所在地や名前などの入力画面になるので嘘なく正確に入力しよう。すると、キミの家から一番近いアクセスポイントに電話回線が接続され、そこからセガのサーバーへダイレクトにつながるぞ。あとは画面の指示に従って操作すれば『ドリームパスポート』でインターネットへ接続するためのＩＤが取得できるので、これで本格的なネットワーク体験の準備は整うわけだ。とりあえずは、ドリームキャストユーザーのためのホームページ「dricas（ドリキャス）」へアクセスしてみよう！

●Dream Passport機能一覧●

- ●SEGAホストサーバーへの簡単登録
- ●dricas（オフィシャルウェブマガジン）への簡単アクセス機能
- ●電子メールの送受信
- ●HTML3.2対応のブラウザを内蔵

◀ドリームパスポートに表示されるコンテンツは、とてもグラフィカルで初心者にもわかりやすい。コントローラでの操作性も抜群！

まずはＩＤを取得しよう!!

①モジュラーケーブルを電話回線につなぐ

②「ドリームパスポート」をたちあげる

③セガのサーバーに接続して登録IDを取得

住所 東京都千代田区
氏名
TEL

④登録完了の通知が送られる

準備完了!!

WHAT!? NETWORK-2
ネットワーク用語解説2

●チャット
インターネット上での文字によるリアルタイムの会話システム。インターネットでは文字を打って自分が発言したいことを表示する場として、チャットと呼ばれるものがある。チャットは20～30文字程度の短い言葉を書き込み、少人数の相手とリアルタイムで会話を楽しむもので、たとえばAくんとBくんが以下のような感覚でチャットをする。

A〉ねーねー、Aさんはどうやってドリキャス買ったの？
B〉もちろん予約して買いましたぁ～
A〉だよねぇ。都内でも予約しなきゃ買えなかったみたいだし。
B〉もしかして、せがた三四郎が買い占めたとか（笑）！

という端から見るとくだらない会話も参加するとなぜか楽しい。

さっそく「dricas」でインターネット体験！

いきなりインターネットという広いフィールドに入っても、どこに行けば何があるのか分からないよね。そこでセガは「dricas」というオフィシャルホームページを開設し、ドリームパスポートからダイレクトにアクセスできるコンテンツを用意した。面倒くさいＵＲＬ（※）を打ち込む必要がないので、インターネットの知識がなくても簡単にアクセスできるぞ。ちなみに、インターネットに接続すると「電話料金」と「接続料金」がかかる。電話料金はＮＴＴが定めた電話による通話と同じ金額で、接続料金はセガのサーバーに接続するための料金だ。こちらは全国一律で１分５円。接続料はWeb Money（※）で精算することになるが、新規登録時から120分は無料になっている！

オフィシャルウェブマガジン「dricas」コンテンツ

●Daily DC News

セガの最新ニュースがキミのメールボックスに配信されるサービス。ビックリするような情報が届くかも!?

●Mail Chum

ネットワークにいるバーチャル・メール・フレンドとメールを交えたコミュニケーションが味わえるページ。

●ゲームBurn

ドリームキャストのゲーム情報が満載！ 気になるゲームがある人は毎日チェックしたいよね。

●日替わりドリ弁

豪華作家陣による日替わりマンガの連載ページ。新人投稿バトルという楽しげな企画もあるぞ。

●ドリゲス

インタラクティブなインタビュー連載ページ。キミたちの質問に答えてくれるうれしい企画！

●さるハゲアワー

タイトルからして怪しさ大爆発（笑）！ しりあがり寿先生が贈る爆笑ページだ。詳細は見てのお楽しみだよ。

どりーむまっぷ

ドリームパスポートでＩＤを取得した人たちの大まかな所在地と接続状態を知ることができる全国マップ。このマップ表示をどう利用するかは個人の自由だけど、基本的な使い方としては接続している人をマップ上から指定してメールを送り「○時にドリームパスポートでチャットしない？」と誘うのも面白い使い方じゃないかな!? 他にもマップで検索した相手に『セガラリー２』の対戦を「時間指定」で申し込むのもいいよね。

▲小さなマッチ棒みたいなマーキング位置にドリキャスユーザーが居るという印。

▲遠く離れた人でも通信を使えば距離なんて関係なし。レッツ　コミュニケーション！

WHAT!?
ネットワーク用語解説3

NET WORK-3

●URL（ユー・アール・エル）

Uniform Resource Locator（ユニフォーム・リソース・ロケーター）。インターネットの各種情報にアクセスするための名前を指定する方法（規格）。一般的には、インターネットアドレスのことをいう。たとえばセガのURL（ホームページアドレス）は、http://www.sega.co.jp/。これはURLという記述に従ったアドレス名でそれぞれ意味がある。「http」はプロトコル（通信の規約）名、「www.sega.co.jp」はサーバーの名前だ。インターネットの世界では、こういったアドレスを付けることで確実に任意のホームページに接続される。どこの家にも住所があるのと同じってわけ。

●Web Money（ウェブ・マニー）

コンビニなどで売られているプリペイドカードを利用したネットワークによる精算システム。２千円と５千円の２種類あり、好きな金額分のカードを購入したらカードのＩＤをドリームパスポートの「課金精算」へ入力する。あとはお金の課金と精算が自動的に行われるぞ。

リアルタイム通信にはもうひとつのネットワークが！

ここまではドリームパスポートによるインターネットの世界を紹介してきたけど、同じ通信機能を利用したものに『セガラリー２』の通信対戦がある。じつはこの通信対戦、インターネット網を利用したものではなく、DWANGO（ドゥワンゴ）という別のネットワーク網を使って実現している。理由は簡単で、通信対戦をするにはデータの遅延が起こってはマズイからだ。１秒たりともデータの送受信が遅れては通信対戦に支障をきたしてしまうからね。インターネットが常時つながれた通信網であっても、複雑に張り巡らされた回線を自動的に選択して接続している以上、「瞬時」の通信には向かないのだ。

◀『セガラリー２』のように瞬時のレスポンスが要求される通信対戦ゲームに最適。

「Dream Flyer」で楽しいメール作り！

ドリームキャストに同梱されてはいないが、今後ドリームパスポートのメール機能をパワーアップしたソフト「ドリームフライヤー」も発売される予定だ。もちろん、ドリームパスポートでも電子メールをやりとりすることは可能だが、この「ドリームフライヤー」ではさらに、書体を変えたり画像を張り付けたりした、楽しいメールを作ることができるのだ。なお、残念ながらドリームキャストの発売当初は、メールをダウンロードすることはできないが、将来には外付け機器で対応する可能性もあるらしい。「ドリームフライヤー」が出る頃には、気に入ったメールをダウンロードして、自分の手元に保存しておくことも可能になるかもしれないぞ。

文字やキャラクターの選択

ドリームフライヤーがドリームパスポートのメール機能と明らかに違うところは、メールにキャラクター（画像）を貼り付けてビジュアル映えするメールが作れる点だ。ただし、ドリームフライヤー同士でしか見れないので注意してね。

メール作りのアイコン

メールを作る際に「Pencil＝文字を書く」「Stamp＝キャラクター画像を貼る」「Card＝あらかじめ用意されたメールのスタイルを選択する」といったコマンドが使える。この機能をうまく使えば、一際目立つメールが作れそう！

メールボックスとお気に入り

「Mail Box」はセガのサーバーに蓄えられているキミあてのメールを見るアイコン。1Mバイトもあるので、小さなメールなら1000通近くストックできるぞ。「Address Book」は、メールアドレスを記録しておくところだ。

フォントとスタイルの選択

フォント（書体）と、フォントのスタイル（色、文字の大きさ、アンダーライン付きなど）を指定する部分。これらをうまく使いこなせば、文字だけでもインパクトのあるメールが書ける。

インターネットをさらに楽しむには？

ドリームパスポートはインターネットを簡単に楽しく体験するためのソフトだ。これでインターネットの楽しさが実感でき、さらに高度なネットサーフをしてみたくなったらマイクロソフトがドリームキャスト用に開発している「インターネットエクスプローラ4ベースのブラウザ」を試してみるのもいいかもしれない。来年発売予定なので、それまでネットに慣れておこう！

▲パソコンで大きなシェアを誇るブラウザソフトのＤＣ版。上級者向けで機能満載!?

検索エンジンでGO！

●Yahoo！(ヤフー！)
http//www.yahoo.co.jp
●Goo(グー)
http//www.goo.ne.jp

インターネットに慣れてくると「dricas」以外のホームページも見てみたくなるハズ。そこで左欄に代表的なホームページの検索サービス2つのURLを載せておくので、キミが探したいページのキーワードを入力して検索しよう。さらに広い世界を体験できるぞ。

◀URLや検索文字は英数字の大文字小文字、半角全角を正確に分けて認識するので入力の際は注意しよう。

DWANGOの通信システム

インターネットとDWANGOの違い

『セガラリー２』などの通信対戦ゲームで使われるDWANGOというサービスは、インターネットと違って通信のタイムラグが生じにくい仕組みになっている。111ページのインターネットの概略図と左のDWANGOの概略図を比べてみれば一目瞭然で、DWANGOではセガのサーバーのみを介して各家庭のドリームキャストにつながるため、通信のレスポンスが抜群にいいのだ。利用には、セガのサーバーへアクセスするためのＩＤ取得が必須。

どこよりも深く！
64ページ特集
アドバンスド
読者諸君に告ぐ！
ドリームキャストと
同時発売の4タイトル、
さらにSS2タイトルの
攻略ファイルを参考にしな
がら、速やかにクリアを目
指すベシ！　健闘を祈る！
Kyo ©98

電撃大攻略

バーチャファイター3tb

DC ●ドリームキャスト ●発売中 ●5,800円 ●セガ ●FTG
●VM(ブロック数12) ●AS ●『シェンムー』のスペシャルディスク付き

攻略第1回目となる今回は、『tb』をまったく知らない初心者を対象に攻略。基礎知識&キャラ別攻略を徹底して一から教えていくぞ。

30ページ大攻略

初心者でもこれを読めばバッチリ!

アーケードに登場してから1年経った現在でも、各地で盛り上がりを見せている『tb』。この作品がここまで人気を得ている理由は、何といってもシステム面の秀逸さに尽きるだろう。そしてそのシステムは、相手が立っていれば投げ、しゃがんでいれば中段攻撃といった、いわゆる「2択」に集約されるといっても過言ではない。お互いの行動を読み合う駆け引き、そこにこそ『tb』のおもしろさがあるのだ。そのおもしろさを理解するためにも、まずは次ページからの解説を読んで、基本システムを把握しておくことが大切。そしてシステム面を把握したら、今度は自分の好みのキャラを選んでプレイしながら、戦いの駆け引きを理解してほしい。

◀▼『2』では通常投げしか投げ抜けできなかったが、『tb』ではコマンド投げやしゃがみ投げまで投げ抜けできるようになった。これによって、『2』とはまた違った戦術が要求される。

◀▲相手の一瞬のスキをついた中段攻撃と、投げ技の2択は、単純だが非常に奥が深い。

◀新キャラだけでなく、旧キャラにもいくつかの新技が追加された。

完全移植

◀リングアウトがあるため、時間ギリギリまで勝負はわからない。うまく相手の心理を読め!

一瞬のミスが命取り

SCOOP

あのDURALが使える!

サターン版『2』では、特殊なコマンドを入力することで使用できたデュラルだが、なんと『tb』でも操作できることが判明! トレーニングモードでしか使用できないのは残念だが、ぜひ1度はその鬼神ともいえる強さを体験してほしい。

▲このキャラ選択画面で下のコマンドを入力すると……。

▲デュラルが使える。対戦相手をデュラルにすることも可能だ。

DURAL使用コマンド	トレーニングモードでスタートを押しながら、X+A(金)またはY+A(銀)でキャラを選ぶ

◀『2』同様、デュラル専用の技も存在する。

▶空中コンボは他のキャラよりも豊富か!?

つ、強すぎる!

※文中のコマンド表記は、すべて1P側(キャラが右向き)の時のものです。

SYSTEM

打撃・投げ技・移動を駆使して対戦相手をぶちのめせ!

ガード、パンチ、キックの3つのボタンと、方向ボタンによる移動が『tb』の基本操作。プレイ中はこれらの操作を組み合わせて、相手と戦っていくことになる。ただし打撃には攻撃判定というものがあり、それぞれのガード方法（下の表を参照）を把握しておかなければ、勝利することは難しい。また、ガード中の相手にダメージを与えられる投げ技も、重要な攻撃方法の1つ。これらをバランスよく使いながら攻めていくことが大切だ。

判定	ガード方法
上段攻撃	立ち・しゃがみガード
中段攻撃	立ちガード
下段攻撃	しゃがみガード
投げ技	投げ抜け

▲立ちガードは上段と中段の攻撃をガードすることができるが、投げ技には一方的に負けてしまう。

▲しゃがみガードは上段攻撃と上段投げを回避可能。下段攻撃もガードできる。

常に状況に合った選択を!

打撃

打撃の判定を把握して、よろけやカウンターを狙うのが、上級者への第1歩。慣れてきたらディレイやキャンセルにもチャレンジしてみよう。

1 よろけ

一瞬だけ無防備状態（攻撃や防御が不能）になってしまう

『2』から継承されている「よろけ」は、今回も非常に重要なシステムとなっている。これはしゃがみ状態で特定の中段攻撃や起き上がり蹴り（上段）を食らった時に起きる現象で、よろけてしまうと一瞬だが無防備になる。そしてこのよろけ中は、

①打撃技を一方的に食らってしまう
②各キャラの固有技や投げ技（投げ抜け）のコマンドを受け付けない

などの特徴がある。対戦では明らかに不利になってしまうので、できるだけよろけないように心がけよう。ちなみによろけは方向ボタンを素早く動かせば、よろけ時間を短縮できるので、よろけてもあきらめずに回復しよう。

▲よろけ中に技を当てれば、相手は必ずダウンする。回復するようなら投げ技を仕掛けていこう。

▲しゃがんだ状態で肘などの中段攻撃を当てれば、相手をよろけさせることができるのだ。

▲ちょっと特殊だが、アキラの順歩翻胯やパイの掣燕掛塔などの投げ技もよろけ状態になる。

2 カウンター

各技のダメージ、浮きの高さ、相手の硬化時間がアップ

カウンターとは相手の技が出る前に、こちらの攻撃が当たった時に起きる現象。ダメージがアップし、さらに相手がより高く浮くなどの特徴がある。また、通常はダウンしない技でも、ダメージの高い技にカウンターをとった場合は相手をダウンさせることができる。

また、しゃがみパンチやしゃがみキックでカウンターをとった場合、相手よりも若干早く動くことができるため、投げ技が決まりやすくなるなどの利点がある。他にも硬化、急所、エスケープなど、いろいろなカウンターの種類があるが、これらについては次号で詳しく攻略していくつもりなので、期待して待っていてほしい。

▲浮かせ技をカウンターで当てた場合、ヒット音が変わり、相手はより高く浮く。

▲タイミングは非常にシビアだが、このあとは投げ技が決まるぞ。

上級テクニックその① ディレイとキャンセル

ディレイとは多段攻撃の技のボタンを遅らせて押すことで、攻撃のタイミングをずらすテクニック。キャンセルとは特定の攻撃（KやPKなど）を入力したあと、技が出る前にGボタンを押して、途中で技をやめるテクニック。どちらもフェイント効果が高いため、対戦で非常に役立つ。ある程度慣れてきたら戦術に組み込んでみよう。

▲ディレイを使えば、ガードされてしまった場合でもフォローできる。
◀キャンセルから投げ技などの連係を使えば、さらに対戦が楽しくなる。

バーチャファイター用語集

【2択攻撃】ガード方法の異なる攻撃で攻め、相手に行動の選択を迫ること。代表的なものは打撃と投げの2択。
【硬化時間】技を繰り出した後、次の行動に移れるまでの時間。これが大きいほど、相手に反撃されやすい。

投げ技

相手がガードを固めていたら各種の投げ技を決めるチャンス。投げ技はダメージが高いので、打撃技とおりまぜて使っていくといいぞ。

1 各キャラクターのスタイルを象徴するさまざまな投げ技 コマンド投げ

各キャラクターは通常投げ（P＋G）以外にも、キャラ特有のコマンド投げを持っている。コマンド投げは、基本的に方向ボタンとP＋Gの組み合わせで出すことができ、通常投げよりダメージの高いものが多い。コマンド入力は難しいが、ウルフのジャイアントスイングや、ジェフリーのスプラッシュマウンテンなどは、相手の体力を半分近く奪えるので必ずマスターしておこう。

▲ジャイアントスイングは、全キャラの投げ技の中でも最高威力を誇る。チャンスは絶対に見逃すな！

▶カゲの孤延落は空中コンボにつながるので超強力。

◀ダメージはないが、相手の背後をとる投げ技も…

2 全キャラクターが装備している投げ抜け不可能な投げ技 横・背後投げ

相手の横や背後からはたとえコマンド投げを入力しても、必ず横投げか背後投げになる（カゲの順逆自在を除く）。横投げ・背後投げは、ダメージ自体はたいしたことないのだが、コマンド投げと違って投げ抜けをすることができず、確実にダメージを与えることができる。ちなみに投げ抜け後に、横投げや背後投げが確実に決まる状況があるということも、知識として覚えておくといいだろう。ただし、アキラの背後投げだけはキャッチ投げになっているため、投げるモーションに入っても決まらないことがあるので注意。

▶ウルフやジェフリーの背後投げはダメージが高い。

ダメージが高いうえに投げ抜けができない！

▲エスケープをしたあとに投げようとすると、意図せず横投げになることもある。

CHECK 壁際で投げ技を決めると…

壁際で投げ技を入力した場合、条件があっていれば壁投げとなり、通常とは違ったグラフィックに変わる。一度は試してみてみよう。ちなみに「3」では壁投げを投げ抜けすることが不可能だったが、「tb」ではコマンド投げ同様、投げ抜けをすることができるぞ。

3 投げ間合いが広く、ホーミング性能を持った特殊な投げ技 キャッチ投げ

投げ技は普通コマンドを入力した瞬間に技が決まるが、キャッチ投げはコマンドを入力してから相手をつかむまでに多少の時間がかかってしまう。だが、投げ間合いが広いうえ、基本的に投げ抜けができない。使い方を間違えなければ実戦でも十分使っていける。

また、特殊なキャッチ投げとしてウルフのキャッチ、鷹嵐の四つ身、もろ差しがある。これらはつかんだだけではダメージは与えられないが、つかんだあとさらに投げコンボへと派生させることができるのが特徴だ。こちらも積極的に狙っていこう。

▲ウルフや鷹嵐のキャッチ投げは、その後多彩な投げコンボへと派生させることが可能。

4 打撃・投げ技からさらに投げ技へとつなげられるコンボ 投げコンボ

代表的な投げコンボといえば葵の蝶絡みと脇絡み。ひとつひとつの投げのダメージは低いが、投げ技から投げ技へとつないでいくため、すべて決まったときはかなりのダメージになる。また、2種類の投げに派生できるので投げ抜けがしにくいという利点もある。葵以外にも、ウルフのキャッチや鷹嵐のもろ差しなど、キャッチ投げからつながる変わった投げコンボもある。

▶次々と投げ技をつないでいく投げコンボは、相手との読み合いが重要。

5 相手がダウンしているところを無理やり投げることが可能 ダウン投げ

ダウン投げを持っているキャラは3人。ウルフとジェフリーはダウンしている相手を強制的に引き起こすタイプで、葵はダウン攻撃と同じようにダメージを与えるタイプになっている。だが、相手がダウンしたら必ず決まるわけではなく、相手の起き上がりやコマンドを入力するタイミングによっては失敗してしまうこともある。この失敗モーションはかなり硬直時間が長いので、確実に決まる時以外は出さないほうがいいだろう。ただ、ウルフやジェフリーのダウン投げは、引き起こしたあとに相手を後方に突き放すので、リング際でダウンを奪ったら、積極的に狙って落とすのも一つの手だ。

▶葵は相手のダウン状態によって技も変化するぞ。

◀体力に差がついていてもリングアウトで一発逆転！

バーチャファイター用語集
【スカる】技が相手に届かないこと。当然その後は相手からの反撃を覚悟しなければならない。
【ジリ下がり】方向ボタンを後ろ下方向に入れ、しゃがみながら後方に移動すること。相手の技を回避しやすい。

6

相手の投げ技を無効にすることができるテクニック

投げ抜け

相手が投げにくるとわかった場合、投げ抜けを入力することで相手の投げ技をノーダメージで返せる。投げ抜けの入力は、相手の投げコマンドの最後の方向ボタンとP＋G（しゃがみ投げの場合はP＋K＋G）となっており、これ以外の入力をしても投げ抜けすることはできない。なお、特殊なものとして、ジャイアントスイングなどの方向ボタンが複雑な投げ技は、投げコマンドの最初と最後の方向ボタンとP＋Gを入力しなければならないので覚えておこう。また注意しなければならないのが、投げ抜けの失敗時は、打撃や投げ技を一方的に食らってしまうということ。やみくもに投げ抜けするのではなく、相手の行動をよく見て入力しよう。

◀中には投げ抜けをしたあとに横投げや背後投げが決まることも！

▲投げ抜け後は、技によってお互いの位置が微妙に変化する。このあとにどんな行動を取るかで、勝敗が大きく変わってくる。

投げ抜け後の攻防が熱い！

ジャイアントスイングの場合

投げられる直前に ⇦⇨P+Gを入力 投げ抜け成功!

パワーボムの場合

投げられる直前に ⇘P+K+Gを入力 投げ抜け成功!

上級テクニックその② 2つの投げ技を回避する

基本的に投げ抜けは１種類の投げ技しか回避できない。だが、P+Gのあとにコマンド投げ抜けを入力すれば、２種類の投げ技を回避することが可能になる。とくに通常投げが強力なシュンに対して使うと効果的だ。また、投げ抜けの失敗モーションを出さないようにするガード投げ抜けや、相手の攻撃を避けつつ投げ抜けもするエスケープ投げ抜けなど、さまざまな投げ抜けも存在する。これらは次号で紹介していくぞ。

▲通常投げとコマンド投げのどちらを出されても投げ抜けできるぞ。

移動

『２』から一番大きく変化したのがこの移動。新システムであるエスケープの導入で、より立体的なバトルが楽しめるようになった。

1

相手の打撃技をガードせずに避けることができる

エスケープ

相手が出してきた打撃を避けることができるエスケープ。操作は簡単で、Eボタンを押すと奥に、⇩＋Eで手前に移動できる。相手との距離によって移動する（回り込む）距離が変化し、密着すればするほど大きくなるのが特徴だ。突進系の技を近距離でエスケープした時などは、相手の背後まで回り込むこともある。避けたあとは無防備になった相手に一方的に攻撃を決めることができるぞ。狙って避けることは難しいが、勝敗を左右するほど重要なシステムということを覚えておこう。

▶相手の打撃に合わせてタイミングよくエスケープしろ！

▲技によってはエスケープする方向も重要になる。間違えると技を避けられないぞ！

近距離

近距離ではエスケープの性能がアップするため、相手の攻撃を避けやすくなる。

遠距離

遠距離ではエスケープの性能は低く、直線的な攻撃でも避けられないことがある。

エスケープの弱点

さまざまな利点のあるエスケープだが、投げ技は避けることができない。また、回転系の技に対して弱い、避ける方向を間違えると技を食らってしまう、エスケープ後は一瞬だけ硬直してしまうなど、いくつかの欠点も兼ね備えている。調子に乗って使いまくっていると逆に痛い目を見ることになるので、エスケープをする時はこれらの点に注意しながら使っていこう。

▶エスケープは打撃技を避けられても投げ技は食らう。

◀回転系の打撃技は密着なら避けることもできるが……。

バーチャファイター用語集

【返し技】相手の出した技を受け流し、ダメージを与える技。アキラや、パイ、葵が数多く持っている。
【反撃技】相手の技をガードした後、確実にダメージを与えることができる技。相手の出した技によって異なる。

2 低い姿勢で相手のふところへ潜り込む特殊なテクニック
ダッシュしゃがみ

方向ボタンを↘↘と入力するとダッシュしゃがみになる。これにより、しゃがみ状態で相手に近づくことができ、上段攻撃と投げ技を回避しつつ密着することが可能だ。⬇⇨P＋Gなどのしゃがんだ状態から出す技は、この入力をすればすぐに出すことができるぞ。また、そのまま方向ボタンを離して立ちガードをすれば、中段攻撃と投げ技を回避することができる点にも注目したい。対戦では移動手段として頻繁に使うので、トレーニングモードを活用して確実に出せるようにしておこう。

◀▲ダッシュしゃがみを使えば、しゃがみ状態から出さなければならない技（ラウの斜上掌やリオンの登山翻車脚など）をスムーズに出せる。相手をよろけさせたあとに使うと効果的。

上級テクニックその③ 連続してエスケープをする

エスケープは硬直があると先ほど述べたが、実はエスケープ中にダッシュしゃがみを入力することで、硬直をキャンセルして移動することが可能になる。繰り返し行えば、連続してエスケープができるぞ。またこれを応用すれば、エスケープ直後にガードをする（エスケープ→ダッシュしゃがみ→ガードとやる）こともできてしまうのだ。操作がかなり複雑だが、覚えておいて損はないだろう。

スムーズに動ける!

◀コマンド入力が完璧なら、エスケープから瞬時にダッシュしゃがみになるはずだ。

▶エスケープをしたら、すぐにダッシュしゃがみの入力をしてみよう。

その他

ここからは対戦の勝敗を左右するようなシステムをまとめてみた。中でも起き上がりの攻防は戦いに欠かせないので必ず目を通しておくこと。

1 コンボやダウン攻撃に影響するステージの高低差
アンジュレーション

対戦する場所は全部で13ステージあるが、ステージによってはアンジュレーションと呼ばれる高低差が存在する。このアンジュレーションは、コンビネーション技や空中コンボの入りやすさ、ダウン攻撃のダメージなど、対戦でさまざまな影響を及ぼすのが特徴。基本的にコンビネーション技は低い位置からのほうが決まりやすく、逆に空中コンボは高い位置からのほうが入りやすい。対戦でのステージは慎重に選ぶようにしよう。

▲高低差によっては技が当たらず、逆に反撃されてダメージを受けてしまうことも…。
◀高い位置からダウン攻撃を決めればダメージがアップするが、避けられやすくもなる。

2 『VF』シリーズおなじみのジャンプはコマンド入力が変化
ジャンプ

前作までは方向ボタンを⇧に入力するとジャンプしたが、『ｔｂ』では⇩⇧と入力しなければジャンプしないようになった。これにより、コマンドミスでジャンプすることは少なくなった。対戦ではあまり使うことのないジャンプだが、ダウン攻撃などもこの入力に変わったので注意しよう。

◀カゲの飛び前蹴りなどのジャンプ攻撃は、コマンドの変更はない。

3 知っているのと知らないのでは大きな差が出てくる
足位置

アンジュレーションと同じように、対戦では大きな役割を持つ足位置。この足位置による影響はいろいろあるが、もっともわかりやすいのが技の判定。前足がお互い近くなるハの字では、肘系の技が当たりやすい。だが、代わりに投げ技が入りにくくなってしまうという特徴がある。また、空中コンボは、平行かハの字かを判断して技を使い分けないと、すべて当たらないこともある。他にも、シュンとリオンで逆位置の時、方向ボタンを後ろに入れてGボタンを小刻みに連打すると、ものすごいスピードでバックダッシュすることができる。

正位置

▲ラウンドスタート時は、全キャラが必ず右足を前にした正位置になっている。

▲足位置を把握しながら戦わないと、思わぬところでミスをすることになるので気をつけよう。

逆位置

▲膝系などの足技を出したあとは、左足を前にした逆位置に変わる（例外あり）。

バーチャファイター用語集
【先行入力】技のヒット中や硬化時間中に、次に出す技のコマンドを入力しておくこと。空中コンボの際などに重要。
【目押し】先行入力ではなく、キャラの動きをよく見て、タイミングよくコマンドを入力すること。

4 相手の体力を一気に奪う一発逆転のテクニック

空中コンボ

各キャラが持っている浮かせ技（アキラの馬歩衝靠や、ウルフのショートショルダーなど）を当てると、相手は空中に浮き、さらに追撃することができる。うまくいけば体力を一気に奪うことも可能だ。また、浮かせ技がカウンターヒットした場合は、通常よりも相手が高く浮くので、より多くの技を決めたり、強力な技を叩き込むこともできるぞ。なお、浮かせ技でなくても、カウンターヒットさせれば相手が浮くことがある。とくに葵は通常の浮かせ技を持っていないので、積極的にカウンターを狙っていきたい。空中コンボはダメージ重視のものから見た目重視のものまで、非常にバリエーションが豊富。アンジュレーションも考えながら、ぜひ自分だけの空中コンボを探し出してみよう。

▲アンジュレーションの高い位置で相手を浮かせれば、すごい空中コンボが狙える!?

カウンターヒットの場合

▶普通に当てて浮かない技でも、相手にうまくカウンターでヒットさせれば……。

▶相手は浮くので、空中コンボが決まる。読みと反応さえあれば対戦でも十分狙える。

アンジュレーションがある場合

◀アンジュレーションの低い場所から空中コンボにチャレンジしても……。

◀相手がすぐに落下してしまうため、途中から技が当たらなくなってしまうのだ。

上級テクニックその④ キャラ限定のバウンドコンボ

空中に浮いている相手だけでなく、時には地面に倒れてバウンドしている相手に打撃がヒットする場合もある。これはバウンドコンボと呼ばれ、とくに鷹嵐や葵（DC版ではパイ、サラにも）に対して入りやすい。

▲あまり浮かない鷹嵐だが、バウンドコンボは入る。

▲コンボの実験台となってしまったかわいそうな葵。

---

5 格段に選択肢の数が増えた起き上がりの方法

起き上がり

ダウンした時に重要なのが、起き上がり方の選択。基本的にダウン状態からは、何もしなくても起き上がることができる。だがPボタンを連打すれば、より早く起き上がることが可能なのだ。さらに起き上がる時にKボタンを押せば中段判定の蹴りを、方向ボタンを下に入れながらKを押せば下段蹴りを出すことができる。ほかにもGボタンと方向ボタンの組み合わせで、さまざまな起き上がり方ができるぞ。

▲中段判定の起き上がり蹴りは相手をよろけさせる。ただし、ガードされてしまうと逆に危険になる。

◀ヘッドスプリングはダウン攻撃のダメージを軽減できる。

▼方向ボタン⇨＋Gで手前に転がる。ただし、転がっている最中に食らい判定があるので注意。

▼方向ボタン⇦＋Gで後ろに転がって間合いを離す。ただし、後ろがリング際の時には禁物！

▲方向ボタン⇩＋Gで手前に、方向ボタン⇧＋Gで奥に転がりながら起き上がる。

▲Eボタンで足の反動を使ってその場で起き上がる。ただし、蹴りを出すことができない。

上級テクニックその⑤ 相手の背後に回り込む

相手がダウンしてから特定の行動をとると、相手の背後に回れることがある。もちろんこの場合、相手が起き上がり蹴りを出してもまったく逆の方向へ出るので安心。このあとは一方的に攻撃できるので、かなり有効なテクニックと言える。詳しいやり方は次号でキャラ別ごとにまとめるので、今回は裏回りがあるということだけ覚えておこう。

▲これはほんの一例。ダウンさせたら遠くから走っていき、相手を通過するだけでOK。

次のページからキャラ別攻略スタート

バーチャファイター用語集

【割り込み】相手の攻撃に対し、それよりも素早い打撃技を出すことで、相手の連係を止めること。
【化ける】出した技が、意図せず別の技に変化すること。例として、エスケープからの投げ技は横投げに化けやすい。

多彩な攻撃と返し技、プレイヤーのスキルが問われるテクニカルキャラ

結城 晶

AKIRA YUKI

プレイする前に アキラの魅力とは？

威力ある攻撃に返し技、空中コンボやガード外しなど、さまざまな要素がぎっしりと詰まっている。しかし、それだけに扱い方が非常に難しい。自分の腕が試されるキャラだ。

基本戦術 裡門頂肘とガード外しの使い方がカギ

難しいコマンドの多いアキラだが、まず覚えたいのが裡門頂肘。ガードされた時のリスクも少ないので、最初はこの技を攻撃の起点にして、攻めていくのがベストだ。また、アキラにはガード崩し（開膀、撃歩翻膀）という、他のキャラにはない特殊な技がある。この技は、相手が立ちガード状態の時にヒットさせることで、相手のガードを外して無防備な状態にすることができるのだ。もちろん、相手がノーガードの時にもダメージを与えることができるぞ。また撃歩翻膀の場合は、しゃがみガード状態の相手にもダメージを与えることが可能だ。中段攻撃の裡門頂肘を巧みに使い、相手に立ちガードを意識させて、ガード外し。これが、アキラの必勝パターンだ。

◀ガードを外した後は、躍歩頂肘を確実に決めることができる。

電撃オススメ 使える連係はこれだ！

①裡門頂肘（⇨⇨P）→貼山靠（⇦⇨P+K+E）

相手の攻撃を避けつつダメージを与えられる！

▲▶裡門頂肘をガードされた場合に効果的なのがこの連係。裡門頂肘をガードした後、相手は心理的にも反撃したくなる。そこを相手の技を避けつつ攻撃できる貼山靠で迎撃するのだ。

②順身翻膀（⇨⇦P+G）→鉄山靠（⇦⇨⇨P+K）

▲順身翻膀で相手を引っ張った時に鉄山靠を入力すれば、強烈なダメージを与えることができるぞ。ただし順身翻膀後に相手が回復すると、鉄山靠が決まらないので注意しよう。

初心者はこの技を使え

裡門頂肘（⇨⇨P）

▲技の出が早く、リーチもある優秀な技。コマンド上、躍歩頂肘に化けやすいので注意。

貼山靠（⇦⇨P+K+E）

▲両手を大きく広げて攻撃する技。軸をずらすため、相手の攻撃を避けつつ攻撃できる。

獅子抱月（⇘P+G）

▲簡単なコマンドで、しかも威力のある投げ技。とっさに投げに行く場合に重宝するぞ。

技名	コマンド	判定	条件・備考
冲捶（ちゅうすい）	P	上	
冲捶	P+E	上	避け攻撃
八門開打（はちもんかいだ）	PP	上、中	
環捶腿（かんすいたい）	PK	上、上	
崩捶（ほうすい）	⬇P	下	
上歩頂肘（じょうほちょうちゅう）	⇨P	中	よろけ
裡門頂肘（りもんちょうちゅう）	⇨⇨P	中	よろけ
躍歩頂肘（やくほちょうちゅう）	⇨⇨⇨P	中	よろけ
猛虎硬爬山（もうここうはざん）	⬇⇨P	中	
白虎双掌打（びゃっこそうしょうだ）	⬇⇦⇨P	中	
揚炮（ようほう）	⇘⇘P	中	
上歩衝掌（じょうほしょうしょう）	⇦⇨P	上	酔い覚まし
跳山崩捶（ちょうざんほうすい）	⇦⇨P+K	中	
貼山靠（てんざんこう）	⇦⇨P+K+E	中	酔い覚まし
鉄山靠（てつざんこう）	⇦⇨⇨P+K	中	
馬歩衝靠（まほしょうこう）	⬇⇨P+K	中	
捜下崩捶（そうかほうすい）	⇘P+K	下	
❶崩拳（ぽんけん）	P+K+G	中	

技名	コマンド	判定	条件・備考
❷鷂子穿林（ようしせんりん）	⇦⇘P+K	投げコンボ	崩拳ヒット中
❸双掌（そうしょう）	⇩⇨or⇩⇦P	投げコンボ	鷂子穿林ヒット中
崩撃雲身双虎掌（ほうげきうんしんそうこしょう）	P+K+G⇦⇘P+K ⇩⇨or⇩⇦P	投げコンボ	※❶〜❸の技を連続して入力すれば出せる。
❹龍槍式（りゅうそうしき）	⇘K+G	中	
❺馬歩頂肘（まほちょうちゅう）	⇘K+G⇨P	中、中	龍槍式ヒットorガード
❻鉄山靠（てつざんこう）	⇦⇨⇨P+K	中	馬歩頂肘後
修羅覇王靠華山（しゅらはおうこうかざん）	⇘K+G⇨P⇦⇨⇨P+K	中、中、中	※❹〜❻の技を連続して入力すれば出せる。
開膀（かいこ）	⇨P+G	上	ガード崩し
撃歩翻膀（げきほほんこ）	⇩P+G	中	ガード崩し
昇腿（しょうたい）	K	上	
昇腿	K+E	上	避け攻撃
側腿（そくたい）	⇘K	中	よろけ
易前腿（ようぜんたい）	⇩K	下	
側中腿（そくちゅうたい）	⇘K+E	中	
右端脚（うたんきゃく）	⇨⇨K	中	
連環腿（れんかんたい）	⇨⇨KK	中、中	
独歩頂膝（どっぽちょうしつ）	K+G後、G離す	中	

【技表の見方】技表中のコマンドは、キャラが1P側（右向き）のもので、⇨は方向ボタンを短く、➡は長く入力することを表しています。また備考に「よろけ」とあるものは、しゃがみ中の相手にヒットするとよろけさせる技。「酔い覚まし」とあるものは、舜帝の飲んだ酒の数を減らすことができる技です。

空中&バウンドコンボ

空中コンボの基本は修羅覇王靠華山

アキラには馬歩衝靠や躍歩頂肘、ガード外しからの右端脚など豊富な浮かせ技がある。この後は、空中コンボの基本技といえる修羅覇王靠華山につなげよう。修羅覇王靠華山は、すばやく入力しないと出ないので注意すること。

空中コンボ 馬歩衝靠→修羅覇王靠華山

馬歩衝靠は相手を高く浮かせることができ、修羅覇王靠華山につなぎやすい。ただし、高く浮きすぎると龍槍式が当たらなくなるので、注意が必要。このコンボは足位置に関係しないので、相手が浮いたらすかさず修羅覇王靠華山を入力しよう。なお、ウルフとジェフリーには、カウンターヒットしないと決まらないぞ。

空中コンボ 躍歩頂肘→裡門頂肘→槍下炮

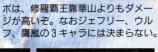
躍歩頂肘はヒットすると、硬化時間が短くなる特徴を持つ。このため、次の技への移行が非常に楽になる。躍歩頂肘ヒット後はもう1度躍歩頂肘を狙ってもいいが、裡門頂肘を決めた方がダメージが高い。このことを頭に入れておこう。

空中コンボ 開膀→右端脚→揚炮→裡門頂肘

開膀でガードを外した後に、先行入力で右端脚を入力してヒットさせると、相手はアキラの頭よりも高く浮く。この後、頭上に浮いている相手に揚炮を決め、落ちてきた所に裡門頂肘をヒットさせよう。このコンボは、修羅覇王靠華山よりもダメージが高いぞ。なおジェフリー、ウルフ、鷹嵐の3キャラには決まらない。

AKIRA STAGE 結城武館の特徴

四方を壁とリングアウトに囲まれている。ステージ中央は平地状態で、コンボなどへの影響が少ない。ちなみに、壁やリングアウト際には微妙なアンジュレーションがある。

▲壁やリングアウトを意識した戦術も駆け引きに入れるべし。

アキラに関するあれこれ 崩撃雲身双虎掌を出すためのコツ

崩撃雲身双虎掌は、崩拳ヒット後に派生する投げコンボ。このコンボを決めるコツは、崩拳から鷂子穿林へのつなぎを意識すること。タイミング的には、崩拳を入力してアキラの手が相手にヒットする時に、鷂子穿林の入力が終わる感じ。この部分の入力が上手くできないと、崩撃雲身双虎掌は完成しない。2段めまで出せるようになれば、3段めも簡単に出すことができるはずだ。

▶アキラの両手が開いた時に鷂子穿林の⇦⇘P+Kが入力されているのがベストタイミングだ。

技名	コマンド	判定	条件・備考
倒身捜腿(とうしんそうたい)	P+G	投げ	
弓歩頂肘(きゅうほちょうちゅう)	P+G	投げ	相手の横から
獅子抱月(ししほうげつ)	⇘P+G	投げ	
獅子抱月	⇘P+G	壁技げ	壁が背後
進歩里膀(しんぽりこ)	⇙P+G	投げ	崩し
心意把(しんいは)	⇙⇨P+G	投げ	
大纏崩捶(だいでんほうすい)	⇦⇨P+G	投げ	
鷂子穿林(ようしせんりん)	⇦⇘P+G	投げ	
順歩翻膀(じゅんぽほんこ)	⇦⇩P+G	投げ	崩し
順身翻膀(じゅんしんほんこ)	⇨⇦P+G	投げ	崩し
大浙江(だいせっこう)	P+G	キャッチ投げ	相手が後ろ向き立ち状態
外門頂肘(がいもんちょうちゅう)	⇦P+K	上段系返し	右手上段P返し
揚炮	⇦P+K	上段系返し	左手上段P返し
単翼頂(たんよくちょう)	⇦P+K	上段系返し	右足上段K返し
単翼頂	⇦P+K	上段系返し	左足上段K返し
外門頂肘	⇙P+K	中段系返し	右手肘返し
外門頂肘	⇙P+K	中段系返し	左手肘返し
上歩衝靠(じょうほしょうこう)	⇙P+K	中段系返し	右足中段K返し
背歩裏肘(はいほりちゅう)	⇙P+K	中段系返し	左足中段K返し
旋風双撞(せんぷうそうしょう)	⇙P+K	中段系返し	右足膝返し
旋風双撞	⇙P+K	中段系返し	左足膝返し
衝天靠(しょうてんこう)	⇖P+K	中段系返し	右足サマー返し
衝天靠	⇖P+K	中段系返し	左足サマー返し
翻身単打(ほんしんたんだ)	⇩P+K	下段系返し	右手下段P返し
翻身単打	⇩P+K	下段系返し	左手下段P返し
双拍手(そくはくしゅ)	⇩P+K	下段系返し	右足下段K返し
双拍手	⇩P+K	下段系返し	左足下段K返し
槍下砲(そうかほう)	⇘P	ダウン攻撃	相手ダウン
撃崩捶(げきほうすい)	⇧P	ダウン攻撃	相手ダウン
拳背捶(けんはいすい)	P	上	相手が背後、Pから派生する技に繋がる
背腿(はいたい)	K	上	相手が背後
背落劈(はいらくへき)	⇩P	中	相手が背後
破膝腿(はしつたい)	⇩K	下	相手が背後
拳背捶	⬇P	上	相手が背後
地旋腿(ちせんたい)	⬇K	下	相手が背後

キレのある投げ技と素早い打撃で相手を制す!

パイ・チェン

PAI CHAN

プレイする前に パイの魅力とは?

パイちゃんの魅力は、なんといっても、その華麗な巧夫だ。カッコイイ返し技やいなし技、さらに相手の返し技をきり返す技まで持っているなんて……。うーん素敵だ。

基本戦術 素早いパンチで主導権を握れ!!

パイの最大の武器は、相手の技の連係に簡単に割り込めるほどの早さを誇る上段パンチ系だ。この技と下段技の掃冲拳、中段技の穿冲拳などで戦いの主導権を握りつつ、スキあらば投げ技を狙っていこう。この時の投げ技は、空烈天鳳など高威力のものが望ましい。投げを警戒してしゃがむような相手には、よろけ誘発技の旋中腿や、しゃがみダッシュからの腿登裏旋脚が有効だ。

中間距離の攻防は、リーチの長い中段技の上歩冲掌が有効。低い姿勢で相手の上段パンチを回避するのがこの技の強みだ。ちなみに、この技がカウンターヒットすると双拳旋風腿が空中コンボとして入るので覚えておこう。

◀細かい打撃を散らしつつ、スキあらば投げ技を狙っていけ！

電撃オススメ 使える連係はこれだ!

①穿冲拳(⇨P)→ジリ下がり(⇙)→腿登裏旋脚(しゃがみ状態からK)

▲穿冲拳ヒット後にジリ下がると、反撃を試みた相手の技をスカらせることができる。そのスキをついて、威力のある腿登裏旋脚を叩き込む。穿冲拳のスキのなさを利用した連係だ。

②旋中腿(⇘K)⇒各種投げ技or打撃技

◀投げ技は空烈天鳳か旋風燕陣がいい。馴れたらコマンドは難しいが掣燕掛塔を狙いたい。

◀中段打撃技は、腿登裏旋脚が理想的。カウンターなら燕襲高雷撃が確実に入る。

▲旋中腿をしゃがんでいる相手にヒットさせ、よろけを誘発させたら、ダッシュしゃがみで近づいて、投げ技と中段打撃技の2択を迫ろう。

初心者はこの技を使え

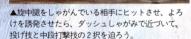
連掌(PP)

▲上段パンチはスキの少ない連撃を使う。技の出が早く、相手の連係に簡単に割り込めるぞ。

穿冲拳(⇨P)

▲威力は低いが、出が早く使い勝手のよい中段技。ガードされても反撃されないのがオイシイ。

腿登裏旋脚(しゃがみ状態からK)

▲カウンターでヒットすると、大ダウン攻撃が確実に入るので、大ダメージを与えられるぞ！

技名	コマンド	判定	条件・備考
冲拳(ちゅうけん)	P	上	
冲拳	P+E	上	避け攻撃
連掌(れんしょう)	PP	上、上	
連拳腿(れんけんたい)	PK	上、上	
雷撃掌(らいげきしょう)	PPP	上、上、上	
双拳旋風腿(そうけんせんぷうたい)	PPK	上、上、上	
連拳旋風牙(れんけんせんぷうが)	PK+G	上、上	Pヒット後
連拳燕旋蹴(れんけんえんせんしゅう)	P⬇K+G	上、下	Pヒット後
連環転身脚(れんかんてんしんきゃく)	PPPK	上、上、上、上	
連環転身掃脚(れんかんてんしんそうきゃく)	PPP⇩K	上、上、上、下	
連環背転脚(れんかんはいてんきゃく)	PPP⇖K	上、上、上、中	
連環高端脚(れんかんこうたんきゃく)	PPP➡K	上、上、上、上	
裏圏捶(りけんすい)	⇙P	上	酔い覚まし
掃冲拳(そうちゅうけん)	⇩P	下	
燕青虎双破(えんせいこそうは)	⬇⇨P	中	
蒼下捶(そうかすい)	⇘P	下	
蒼下連捶(そうかれんすい)	⇘PP	下、上	PPから派生する技に繋がる
蒼下連捶脚(そうかれんすいきゃく)	⇘PPK	下、上、上	
蒼下連捶掌(そうかれんすいしょう)	⇘PP⇨P	下、上、中	

技名	コマンド	判定	条件・備考
上歩冲掌(じょうほちゅうしょう)	⇦P	中	
穿冲拳(せんちゅうけん)	⇨P	中	
燕子双掌(えんしそうしょう)	⇨⇨P	中	
飛燕弾腿(ひえんだんたい)	⇨⇨PK	中、上	
高蹴腿(こうしゅうたい)	K	上	
腿登裏旋脚(たいとうりせんきゃく)	K	中	しゃがみ状態から
高蹴腿	K+E	上	避け攻撃
虎燕煽脚(こんえんはいきゃく)	KK	上、中	
旋栽腿(せんさいたい)	⇩K	下	
連下旋腿(れんかせんたい)	⇩KK	下、上	
連旋掃脚(れんせんそうきゃく)	⬇KK	下	
燕旋蹴(えんせんしゅう)	⬇K+G	下	
旋中腿(せんちゅうたい)	⇘K	中	よろけ
旋中穿腿(せんちゅうせんたい)	⇘K+E	中	
高端脚(こうたんきゃく)	⇨⇨K	上	
背転脚(はいてんきゃく)	⇖K	中	
連旋背転脚(れんせんはいてんきゃく)	⇖K⇨K	中、中	
飛燕単脚(ひえんたんきゃく)	⇗K	中	
飛燕烈脚(ひえんれっきゃく)	⇗KK	中、中	

【技表の見方】技表中のコマンドは、キャラが1P側（右向き）のもので、⇨は方向ボタンを短く、➡は長く入力することを表しています。また備考に「よろけ」とあるものは、しゃがみ中の相手にヒットするとよろけさせる技。「酔い覚まし」とあるものは、舜帝の飲んだ酒の数を減らすことができる技です。

空中&バウンドコンボ

威力はないがチャンスには確実に決めろ!

パイの代表的な浮かせ技は高蹴脚と蒼下連冲掌。ヒットすれば確実に相手が浮くので使いやすい。その他、旋中腿、燕青虎双破など、カウンターヒットすると相手が浮く技も見逃せないところだ。

空中コンボ　旋中腿→連環転身掃脚

旋中腿をカウンターでヒットさせ、浮いた相手に連環転身掃脚を決める。相手全体力の3分の1ほど奪う。ただしこのコンボは連環転身掃脚のパンチやキックの部分がスカりやすい。コンボを安定させたいなら双拳旋風腿がオススメだ。

バウンドコンボ　燕風輪翔→旋中穿腿→翻身掃脚

しゃがみ投げの燕風輪翔から、旋中穿腿、翻身掃脚とつなげるコンボ。本来、エスケープ対策である旋中穿腿をコンボに組み込んでいるところがポイントだ。入力はさほど難しくなく、すべて最速のタイミングで技を出せばつながってくれる。ただ見た目は面白いが、威力の方はお世辞にも高いとはいえないコンボだ。

CHECK　掣燕掛倒塔(⇦⇩P+G)後はどうする?

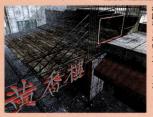
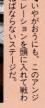
相手の体勢を崩す掣燕掛倒塔。この投げ技を決めた後は、相手に2択を迫ることが出来る。よろけを回復しようとしている相手には、高蹴脚から双拳旋風腿への空中コンボや投げ技を。よろけ回復をしない相手には、腿登裏旋脚などの打撃を叩き込んでやろう。また安定してダメージを与えたい場合は、少しダメージが低いものの、飛燕烈脚がオススメできる。

▲相手がよろけを回復しようとすると、高蹴脚が安定して入る。浮いた相手には双拳旋風腿を叩き込もう。

高蹴腿からのコンボで大ダメージを狙え!

PAI STAGE　屋根の特徴

なんといっても、ゲーム中、最大の高低差を誇るアンジュレーションが最大の特徴だ。その特徴を生かした、このステージ限定の空中コンボもいくつか存在する。

▲いやがおうにも、このアンジュレーションを頭に入れて戦わねばならないステージだ。

パイに関するあれこれ　雲手について

パイは雲手という技を持っている。この技は相手の立ちパンチ系や肘系の技をいなすことができる優れ技。成功後は相手が少しの間硬直するので、投げ技や高蹴脚などを確実に決めることができるのだ。しかし、多段技はいなせない、雲手を失敗するとスキが生じるなど欠点も多い。しかし使いこなすとカッコイイのでパイ使いなら、ぜひマスターしたい技である。

▲成功時は、投げ技か出の早い打撃技が確実に入る。オススメは高蹴脚からの空中コンボ。

技名	コマンド	判定	条件・備考
旋風牙(せんぷうが)	K+G	上	
翻身掃脚(ほんしんそうきゃく)	⇙K+G	下	
燕陣旋風脚(えんじんせんぷうきゃく)	⇦K+G	上	
燕舞連脚(えんぶれんきゃく)	⇨K+G	中、中	
燕蹴背転脚(えんしゅうはいてんきゃく)	⇗K+G	中	
燕蹴背転連脚(えんしゅうはいてんれんきゃく)	⇗K+G⇦K	中、中	
空烈天鳳(くうれつてんほう)	⬇⇨P+G	投げ	
春燕掛塔(しゅんえんかとう)	P+G	投げ	相手が後ろ向き立ち状態
前蹴後転脚(ぜんしゅうこうてんきゃく)	K+G	投げコンボ	春燕掛塔後
転身捜倒(てんしんそうとう)	P+G	投げ	
背身挑掌(はいしんちょうしょう)	P+G	投げ	相手の横から
雷震入林(らいしんにゅうりん)	⇨P+G	投げ	
雷震入林	⇨P+G	壁技	壁が背後
倒身陰掌(とうしんいんしょう)	⇨⇨P+G	投げ	
天地頭落(てんちとうらく)	⇨⇦P+G	投げ	
天地頭落	⇨⇦P+G	壁技	壁が前
飛燕翻跨(ひえんほんこ)	⇘P+G	投げ	
旋風燕陣(せんぷうえんじん)	⇦⇨P+G	投げ	
掣燕掛塔(せいえんがとう)	⇦⇩P+G	投げ	

技名	コマンド	判定	条件・備考
燕風輪翔(えんぷうりんしょう)	⇨P+K+G	下段投げ	
燕旋擺柳(えんせいはいりゅう)	⇦P+K	上段系返し	上段P返し
螺旋按掌(らせんあんしょう)	⇦P+K	上段系返し	右足上段K返し
螺旋按掌	⇦P+K	上段系返し	左足上段K返し
翻身螺旋按蹴(ほんしんらせんあんしょう)	P+G	上段系返し	※1
雲手(うんしゅ)	⇨P+K	上段系いなし	上段P、肘いなし
飛燕擺柳(ひえんはいりゅう)	⇙P+K	中段系返し	肘返し
架脚旋転(かきゃくせんてん)	⇙P+K	中段系返し	左右中段K返し
膝転倒海(しってんとうかい)	⇙P+K	中段系返し	膝返し
雷陰掌打(らいいんしょうだ)	⇘P	ダウン攻撃	相手ダウン
燕蹴高雷撃(えんしゅうこうらいげき)	⇩⬆P	ダウン攻撃	相手ダウン
燕蹴雷撃(えんしゅうらいげき)	⇧P	ダウン攻撃	相手ダウン
背崩捶(はいほうすい)	P	上	相手が背後、Pから派生する技に繋がる
背冲腿(はいちゅうたい)	K	上	相手が背後
背下崩捶(はいかほうすい)	⇩P	下	相手が背後、⇘Pから派生する技に繋がる
座架旋腿(ざかせんたい)	⇩K	下	相手が背後
前蹴後転脚(ぜんしゅうこうてんきゃく)	⇖K	中	相手が背後
翻身跳端脚(ほんしんちょうたんきゃく)	K	上	走り中
背転(はいてん)	⇩⇖	移動技	

※1　翻身螺旋按蹴は、相手に上段K返し技を決められた瞬間に入力すると、逆に相手にダメージを与えることができる技です。(ただしパイ対パイ限定)

強烈な手技と足技で相手を圧倒する!

ラウ・チェン

LAU CHAN

プレイする前に　ラウの魅力とは?

相手を空中に浮かせ、連撃を叩き込む手技。そして、一発の威力が大きい足技と、怒濤の攻めを楽しむことができる。試合の流れをつかみ、一気に勝負をつけろ!

基本戦術　相手の隙を突いて強烈な一撃を叩き込め

ラウの戦術は、鳳凰槍掌後の攻防が基本となる。ヒット後の選択肢は、地掃腿や再度鳳凰槍掌を出すなど、強気に攻めていくのがポイント。相手が弱気になったところで、腿登裏旋脚などの威力の大きい技でプレッシャーを与えるのも忘れずに。ガードされた場合は、エスケープやクイックバック(⇦⇦or⇦E)などで防御にまわろう。この時、相手がダッシュしゃがみなどでプレッシャーをかけてくる場合もあるので、時折攻撃を出すなどして行動のバリエーションを増やすこと。つねに相手の意表を突く動きで攻めていこう。

◀近距離では、この鳳凰槍掌が攻撃の起点になる。

初心者はこの技を使え

腿登裏旋脚(しゃがみから立つ間にK)

▲中段攻撃でリーチが長く、エスケープする相手にも攻撃を決めることができる。

地掃腿(⇨⇩K)

▲相手の肘攻撃を避けつつ、下段を攻撃することができる。ヒットさせると相手はダウンする。

肩車頭落(P+G)

▲投げた後に踏襲撃が確実に決まる。投げ抜けされても五分の状態になる有能な投げ技。

電撃オススメ　使える連係はこれだ!

①鳳凰槍掌(⇨P⇦⇨P)→エスケープ(E)

▲ラウの肘は、他のキャラの肘よりもリーチがある。

▲2発めの槍掌がヒットすると、ラウが有利な状況になるぞ。

▲その後エスケープすれば、相手の反撃を回避できる。

②腿登裏旋脚(しゃがみから立つ間にK)→斜上掌(P)

自動斜上掌で休むことなく攻め続けろ!

▲腿登裏旋脚や連掌旋風腿などをヒット、またはガードされた後にPを入力すると……。

▲Pを押すだけで斜上掌を出すことができるぞ。相手が投げを狙っている場合に有効な手段だ。

技名	コマンド	判定	条件・備考
冲捶(ちゅうすい)	P	上	
冲捶	P+E	上	避け攻撃
連掌(れんしょう)	PP	上、上	
背旋連掌(はいせんれんしょう)	P⇦P	中	振り返り攻撃
連拳腿(れんけんたい)	PK	上、上	
双拳旋風腿(そうけんせんぷうたい)	PPK	上、上、上	
雷撃掌(らいげきしょう)	PPP	上、上、上	
連環転身脚(れんかんてんしんきゃく)	PPPK	上、上、上、上	
連環背転脚(れんかんはいてんきゃく)	PPP⇖K	上、上、上、中	
連環転身掃脚(れんかんてんしんそうきゃく)	PPP⬇K	上、上、上、下	
連拳旋風牙(れんけんせんぷうが)	PK+G	上、上	Pヒット後
連拳燕旋蹴(れんけんえんせんしゅう)	P⬇K+G	上、下	Pヒット後
掃冲拳(そうちゅうけん)	⇩P	下	
肘撃(ちゅうげき)	⇨P	中	よろけ
鳳凰槍掌(ほうおうそうしょう)	⇨P⇦⇨P	中、上	酔い覚まし
斜下掌(しゃかしょう)	⇘P	中	
連掌(れんしょう)	⇘PP	中、上	
連環掌(れんかんしょう)	⇘PPP	中、上、上	
連掌旋風腿(れんしょうせんぷうたい)	⇘PPK	中、上、上	
連掌転身脚(れんしょうてんしんきゃく)	⇘PPPK	中、上、上、上	

技名	コマンド	判定	条件・備考
連掌背転脚(れんしょうはいてんきゃく)	⇘PPP⇖K	中、上、上、中	
連掌転身掃脚(れんしょうてんしんそうきゃく)	⇘PPP⬇K	中、上、上、下	
斜上掌(しゃじょうしょう)	➘P	中	
斜上冲捶(しゃじょうちゅうすい)	➘PP	中、上	Pから派生する技に繋がる
連環虎燕掌(れんかんこえんしょう)	➘P⇘P+K	中、中	相手ヒット
双虎烈把(そうこれっぱ)	⇘P+K	中	
順歩冲掌(じゅんほちゅうしょう)	⇘⇘P	中	
順歩連掌(じんほれんしょう)	⇘⇘PP	中、上	Pから派生する技に繋がる
虎槍掌(こそうしょう)	⇦⇨P	上	酔い覚まし
燕子掌(えんししょう)	⇦⇨⇨P	中	
飛燕転身掌(ひえんてんしんしょう)	⇦⇦P	中	振り返り攻撃
騰空斜掌(とうくうしゃしょう)	小ジャンプ上昇中P	中	
括面腿(かつめんたい)	K	上	
括面腿	K+E	上	避け攻撃
腿登裏旋脚(たいとうせんきゃく)	K	中	しゃがみ状態から
斜上掌	KP	上、中	Kヒット後
連蹴旋風(れんしゅうせんぷう)	KK	上、上	
旋中腿(せんちゅうたい)	⇘K	中	よろけ
穿脚冲掌(せんきゃくちゅうしょう)	⇘K⇨P	中、上	
穿脚連環虎掌(せんきゃくれんかんこしょう)	⇘K⇨P⇦⇨P	中、上、上	酔い覚まし

【技表の見方】技表中のコマンドは、キャラが1P側(右向き)のもので、⇨は方向ボタンを短く、➡は長く入力することを表しています。また備考に「よろけ」とあるものは、しゃがみ中の相手にヒットするとよろけさせる技。「酔い覚まし」とあるものは、舜帝の飲んだ酒の数を減らすことができる技です。

空中&バウンドコンボ

連環転身掃脚を組み込んでダメージアップを

ラウの空中コンボは、相手を浮かせた後に連環転身脚や連環転身掃脚などの多段攻撃を決めることが基本になる。さらなるダメージアップをはかるなら、飛燕転身掌を組み込んだコンボを狙ってみよう。

空中コンボ 飛燕連掌→連環転身脚

飛燕連掌の1発めの飛燕転身掌は、ヒットすると相手を浮かせることができる技。しかも、その後の飛燕連掌から強烈な空中コンボへと移行することができるのだ。このコンボを決める時に、注意してほしいのがコマンド入力。飛燕連掌を入力した後に連環転身脚を入力する際、普通ならPPPKと入力する。だがこの場合は、飛燕連掌の2発めが斜下掌あつかいとなり、連環転身脚の1発めとして認識されるため、飛燕連掌以降のコマンド入力はPPKとしなければならない。PPPKと入力してしまうと、連環転身脚は出ないので気をつけること。

⇦⇦P⇩P

PPK

空中コンボ 連環虎燕掌→連掌旋風腿

連環虎燕掌の1発めをカウンターヒットさせると、相手は宙に高く舞う。その後に連掌旋風腿を当てるのだが、このコンボは足位置によって決まる技が変わる。平行時は連掌旋風腿、ハの字時は連掌転身掃脚を決めることができるぞ。

⬂P⇘P+K

⇘PPK

バウンドコンボ 旋風脚→地掃腿→踏襲撃

上段まわし蹴りの旋風脚をヒットさせると、相手はキリモミ状態で吹っ飛ぶ。この時、相手が地面でバウンドしているところへ地掃腿を合わせると、バウンド中の相手にヒットするぞ。地掃腿ヒット後は、相手に近づいて踏襲撃を決めよう。

K+G

⇨⇩K

⇘K

LAU STAGE 万里の長城の特徴

リング中央を境に左右の階段部分がなだらかなアンジュレーションになっている。また、奥行きが広く、左右を壁に囲まれているという特徴がある。

▲壁が低くなっている部分で打撃や投げ技を決めると、壁を越えてリングアウトすることも。

ラウに関するあれこれ いつでも立ち斜上掌を出す方法

いつでも立ち斜上掌を出す方法は、腿登裏旋脚など、その後に斜上掌が派生する技をヒットorガードさせた時、すばやくP→P+G→Pを離しGを押し続ける、と入力する。この後Gボタンを離せば、いつでも斜上掌を出すことができるぞ。

▲この斜上掌は、Gボタンを離さない限りいつでも出すことができる。

技名	コマンド	判定	条件・備考
側中穿脚(そくちゅうせんきゃく)	⇘K+E	中	
旋栽腿(せんさいたい)	⇩K	下	
転身裏旋脚(てんしんせんきゃく)	⇩KK	下、上	2発目方向ボタン中立
連旋栽腿(れんせんさいたい)	⬇KK	下、下	
連環旋栽腿(れんかんせんさいたい)	⬇KK⇩K	下、下、下	
連旋転身掃脚(れんせんてんしんそうきゃく)	⬇KK⬇KK+G	下、下、下、下	
地掃腿(ちそうたい)	⇨⇩K	下	
虎脚背転(こきゃくはいてん)	⇖K	中	
騰空虎穿脚(とうくうこせんきゃく)	⇗K	中	
空虎脚(くうこきゃく)	⇗K+G	中	
旋風牙(せんぷうが)	K+G	上	
燕旋蹴(えんせんしゅう)	⬇K+G	下	
虎龍転身脚(こりゅうてんしんきゃく)	⇦⇙⇩⇘⇨K+G	上	
燕陣旋風脚(えんじんせんぷうきゃく)	⇦⇦K+G	上	振り返り攻撃
肩車頭落(けんしゃとうらく)	P+G	投げ	
転身爪巴掌(てんしんそうはしょう)	P+G	投げ	相手の横から
猛虎背襲(もうこはいしゅう)	P+G	投げ	相手が後ろ向き立ち状態
雷震入林(らいしんにゅうりん)	⇨P+G	投げ	
雷震入林	⇨P+G	壁投げ	壁が背後

技名	コマンド	判定	条件・備考
大地倒襲(だいちとうしゅう)	⇘⇘P+G	投げ	
柳車旋転(りゅうしゃせんてん)	⇦P+G	投げ	
柳車旋転	⇦P+G	壁投げ	壁が背後
転身巴咽掌(てんしんはいんしょう)	⇦⇨P+G	投げ	
柳手掛倒(りゅうしゅかとう)	⇦⇩P+G	投げ	
踏襲撃(とうしゅうげき)	⇘K	ダウン攻撃	相手ダウン
虎爪雷蹴(こそうらいしゅう)	⇧P	ダウン攻撃	相手ダウン
虎爪連蹴(こそうれんしゅう)	⇩⬆P	ダウン攻撃	相手ダウン
背冲拳(はいちゅうけん)	P	上	相手が背後、Pから派生する技に繋がる
転身双虎掌(てんしんそうこしょう)	P⇦P⇨P	中	相手が背後
背拍掌(はいはくしょう)	⇩P	中	相手が背後、⇘Pから派生する技に繋がる
飛燕連掌(ひえんれんしょう)	⇦⇦P⇩P	中	相手が背後、⇘Pから派生する技に繋がる
飛燕旋風脚(ひえんせんぷうきゃく)	⇦⇦PK+G	中	相手が背後
飛燕掃脚(ひえんそうきゃく)	⇦⇦P⬇K	下	相手が背後
背冲腿(はいちゅうたい)	K	上	相手が背後
座架旋腿(ざかせんたい)	⇩K	下	相手が背後
虎脚背転(こきゃくはいてん)	⇖K	中	相手が背後
騰空背翔(とうくうはいしょう)	⇧K+G	中	相手が背後
背転(はいてん)	⇩⇖	移動技	

一撃必殺の重みを思い知らせてやれ!!

ウルフ・ホークフィールド

WOLF HAWKFIELD

プレイする前に ウルフの魅力とは？

プロレスラーはハゲが多いというが…もちろんウルフも例外ではない。ハゲマニア（額マニア）にはたまらないキャラなのでは？　というかプロレスファンにオススメ。

基本戦術 ガードを固めつつ少ないチャンスをものにしろ！

ウルフの打撃技は発生の遅いものばかり。これでは、こちらから手を出したら、打ち負けてしまうこと必至だ。よってガードを固めて戦う戦術が重要となる。そして、反撃のチャンス（相手のエルボーをガードしたあとなど）がきたら2択攻撃を迫っていくのだ。この際狙うべき技は、投げ技のジャイアントスイングと打撃のショートショルダー。基本的にはこの2つでよい。とくに後者のショートショルダーは、相手の連係に割り込む際や、相手が投げを狙ってくると感じた際にも使えるので、積極的に狙っていこう。

◀ジャイアントスイングのダメージの高さは魅力的だ。

初心者はこの技を狙え

ショートショルダー（⇦⇨P+K）

▲一度決めればコンボを含めてかなりのダメージを奪える。

ニーブラスト（⇨K）

▲この技もショートショルダーと同じように使用できる。

各種投げ技

▲投げ抜けされないように、投げ技を使い分けることが必要。

電撃オススメ 使える連係はこれだ！

①ロースマッシュ（⬇K+G）→エスケープ（E）

▶ロースマッシュがヒットしたら、相手の背中側にエスケープ。すると…。

◀相手のエルボーを避けることができるのだ。かなり使えるテクニックである。

エスケープ方向をかならず見極めて…

②ローハンマー（⇩P）→クイックバック（⇦E）→エルボーバット（⇦P）

▲ローハンマーを相手にガードされると、有利になった相手は反撃してくるはず。ここはひとつ相手の中段攻撃を読んで…。

▲クイックバックを行うと、相手のエルボーを回避することができる。カゲ、サラ、ジャッキー戦で使えるテクニック。

▲その後は、エルボーバット→ショートショルダー→エルボー（ダウン攻撃）のコンボがオススメだ。

技名	コマンド	判定	条件・備考
ストレートハンマー	P	上	
ストレートハンマー	P+E	上	避け攻撃
ジャブストレート	PP	上、上	
ハンマーキック	PK	上、上	
1、2、アッパー	PPP	上、上、中	
エルボースマッシュ	PP⇨P	上、上、上	
コンボエルボーバット	PP⇨P⇦P	上、上、上、上	
コメットフック	⇙P	中	よろけ
ローハンマー	⇩P	下	
ソニックアッパー	⇘P	中	
バーティカルアッパー	↘P	中	
エルボーバット	⇦P	上	
ボディブロー	⇨P	中	
ドラゴンフィッシュブロー	⇨PP	中、上	
アックスラリアート	⇨P+E	上	立ちガード不能
トマホークチョップ	⇗P	中	酔い覚まし
リバーススレッジハンマー	⬇⇘⇨P	中	
ショルダーアタック	⇦⇨P	中	
スクリューフック	⇨⇘⇩⇙⇦P	中	よろけ
スクリューラリアート	⇨⇘⇩⇙⇦PP	中、上	
レベルバックチョップ	P+K	上	

技名	コマンド	判定	条件・備考
アローナックル	⇩P+K	中	
グリズリーラリアート	⇘P+K	下	
トマホークフラッシュ	⇨P+K	上	酔い覚まし
ショートショルダー	⇦⇨P+K	中	
ハイキック	K	上	
ハイキック	K+E	上	避け攻撃
ダブルハイキック	KK	上、上	
ロースマッシュ	⬇K	下	
ロースマッシュ	⬇K+G	下	
フェイスリフトキック	⇘K	中	
サイドミドルキック	⇘K+E	中	
ニーブラスト	⇨K	中	
ロードロップキック	⇨⇩K	下	
ドロップキック	⇗K	中	
ネックカットキック	K+G	上	
ローリングソバット	⇨K+G	中	
フライングニールキック	⇨⇨K+G	上	
フロントロールキック	⇦⇨K+G	中	※1
ブレーンバスター	P+G	投げ	
スライディングレッグシザース	P+G	投げ	相手の横から
ジャーマンスープレックス	P+G	投げ	相手が後ろ向き立ち状態

【技表の見方】技表中のコマンドは、キャラが1P側（右向き）のもので、⇨は方向ボタンを短く、➡は長く入力することを表しています。また備考に「よろけ」とあるものは、しゃがみ中の相手にヒットするとよろけさせる技。「酔い覚まし」とあるものは、舜帝の飲んだ酒の数を減らすことができる技です。

空中&バウンドコンボ

どのコンボも大ダメージを期待できる

狙って決めるものではなく、実用性の高さから以下のコンボをピックアップ。メインで使用すべき技が、コンボの始動技となっている点に注目してほしい。どのコンボも、大ダメージを与えることができるぞ。

空中コンボ　ショートショルダー→ショートショルダー→ハイエルボー

どのキャラにも安定して決まるお手軽コンボ。足位置やキャラを気にしなくてよいことや、ダメージが大きいのが嬉しいところだ。相手が自分より高い位置にいる場合は、ダウン攻撃のハイエルボーをフロントロールキックにかえよう。

空中コンボ　ニーブラスト→ローハンマー→ハイエルボー

ニーブラストからもっとも簡単に決めることができるコンボ。全キャラに対して決めることが可能だ。ちなみにハイエルボーをショートショルダーに変え、その後ダブルクローで起こすというテクニックも存在する。一度お試しあれ。

バウンドコンボ　スクリューラリアート→ロースマッシュ→フロントロールキック

ディレイのかかった下段起き上がり蹴りをガードした場合に、狙っていけるコンボ。コマンドが難しいが、ウルフ使いならぜひマスターして欲しいコンボだ。ポイントは3段めにあたるロースマッシュ。タイミングが難しいぞ。

WOLF STAGE　砂漠の特徴

全ステージの中で唯一リングアウトがないのがこのステージ。ただしステージの端には見えない壁が存在するので、無限の広さというわけではない。

▲リングアウトがないからといって安心せず、相手の体力を減らすことに専念しよう。

ウルフに関するあれこれ　ダブルクローのコツは目押し！

相手を引き起こすことができるダブルクロー。これは、相手がダウンしていて、距離が離れすぎていなければ、いつでも目押しで引き起こすことができるのだ。例えば、ショートショルダーでダウンさせたあとも、タイミングさえ合えば簡単に引き起こせるぞ。

▲▶タイミングを計って引き起こす。ダウン投げの原理は基本的に共通。

技名	コマンド	判定	条件・備考
リストロックスロー	⇨⇘⇩⇙⇦P+G	投げ	
リストロックスロー	⇨⇘⇩⇙⇦P+G	壁投げ	
ボディスラム	⇘P+G	投げ	
ウォールボディースラム	⇘P+G	壁投げ	壁が前
スタイナーズスクリュードライバー	⇘⇘P+G	投げ	
ドラゴンスープレックス	⇦P+G	投げ	相手が後ろ向き立ち状態
サイクロンホイップ	⇦⇨or⇨⇦P+G	投げ	相手の横から
ジャイアントスイング	⇦⇙⇩⇘⇨P+G	投げ	
キャッチ	⇨P+G	投げ	
サンダーファイヤーパワーボム	P+G	投げコンボ	キャッチ後
スリングショットフロントスープレックス	⇦P+G	投げコンボ	キャッチ後
フロントネックチャンスリー	⇙P+G	投げコンボ	キャッチ後
プッシュ	⇘P+G	投げコンボ	キャッチ後
チェンジ	⇨P+G	投げコンボ	キャッチ後
ジャーマンスープレックス	P+G	投げコンボ	チェンジ後
タイガースープレックス	⇦P+G	投げコンボ	チェンジ後
カーフブランディング	⇘P+G	投げコンボ	チェンジ後
プッシュ	⇨P+G	投げコンボ	チェンジ後
ジャーマンスープレックス	P+K+G	下段投げ	相手が後ろ向きしゃがみ状態
クロスアームブリーカー	P+K+G	下段投げ	しゃがみ状態の相手の横から
コンボダブルアームスープレックス	PP⇨P⇙P+K+G	下段投げ	

技名	コマンド	判定	条件・備考
タイガードライバー	⇘P+K+G	下段投げ	
サイドスープレックス	⇩P+K+G	下段投げ	
ダブルアームスープレックス	⇙P+K+G	下段投げ	
アームホイップ	⇨⇨P+G	キャッチ投げ	
フランケンシュタイナー	⇗P+G	キャッチ投げ	
ネックローリングスロー	⇨P+G	ヒット投げ	トマホークチョップヒット後
キャプチュード	⇦P+K	上段系返し	上段K返し
ドラゴンスクリュー	⇙P+K	中段系返し	中段K返し
エルボードロップ	⇘P	ダウン攻撃	相手ダウン
エルボー	⇧P	ダウン攻撃	相手ダウン
ハイエルボー	⇩⬆P	ダウン攻撃	相手ダウン
サマーソルトドロップ	⇧K	ダウン攻撃	相手ダウン
ダブルクロー	⇩P+G	ダウン投げ	相手ダウン
ローリングハンマー	P	上	相手が背後、Pから派生する技に繋がる
バックキック	K	上	相手が背後
バックローハンマー	⇩P	下	相手が背後
バックドロップキック	⇩K	下	相手が背後
ローリングハンマー	⬇P	下	相手が背後
バックドロップキック	⬇K	下	相手が背後
ランニングショルダーアタック	P+K	中	走り中

※1　フロントロールキックはダウン中の相手にもヒットします。

大胆な2択攻撃で豪快に攻めろ!!

ジェフリー・マクワイルド

JEFFRY McWILD

プレイする前に　ジェフリーの魅力とは?

海の男らしい髭と、ちょっと出たお腹。ここがチャームポイントだ。そんな磯臭い男が、パンクラスの源流ともいうべきパンクラチオンを豪快に使いこなす…。最高!!

基本戦術　ガード重視でチャンスをうかがいそして攻める!!

ジェフリーの打撃技は、ウルフと同様、発生の遅いものが多い。ということは、こちらから手を出すのは得策ではないということ。ここは1つ相手の打撃をガードしてから、攻撃に移るスタイルを身上としよう。相手に2択を迫るとするならば、ニーキック、ケンカアッパー、投げ技がベスト。ガードばかり固めていると、投げを狙われてしまうので、時にはニープッシュで暴れる（反撃する）のも必要だ。

▲しっかりとバランスよく2択をしかけていくことが重要となる。

初心者はこの技を使え

ケンカアッパー（↘↘P）

▲上段攻撃や一部の中段攻撃を避けつつ攻撃できる技。エスケープからいきなり使うのもよい。

ニープッシュ（⇦K）

▲相手の連係に割り込む際に重宝する技。発生が早いので、見てからガードすることは困難。

各種投げ技

▲各種投げ技を使い分ければ、投げ抜けされる可能性が減る。投げ技の多さを活かそう。

電撃オススメ　使える連係はこれだ!

①ダッキングロー(⇩K+G)→スプラッシュマウンテン(↘↘P+G)

▲カウンターヒットして、なおかつ相手が倒れなかった場合…。

◀投げ技を先行入力すると、確実に投げ技がつながる。狙うべし！

マスターすれば強力な武器となる!!

②ミドルヘルスタッブ(⇨P+K)→デビルリバースクロー(⇩P+G)

▲ミドルヘルスタッブがヒット。相手がダウンしたら…。

▲すぐにコマンドを入力せず、ワンテンポ置いてから…。

▲デビルリバースクローを狙っていく。「引き起こし」成功！

技名	コマンド	判定	条件・備考
ストレートナックル	P	上	
ヘルスタッブ	P+E	上	
ダブルヘルスタッブ	P+EP+E	上、上	
マシンガンヘルスタッブ	P+EP+EP+E	上、上、上	
ダブルナックル	PP	上、上	
ナックルキック	PK	上、上	
1、2、アッパー	PPP	上、上、中	
コンボケンカフック	PP⇦P	上、上、上	
ローナックル	⇩P	下	
スマッシュアッパー	↘P	中	
ダブルアッパー	↘PP	中、中	
コンボケンカアッパー	↘PPP	中、中、中	
バーティカルアッパー	➘P	中	
ケンカアッパー	↘↘P	中	
エルボースタンプ	⇦P	中	
ケンカフック	⇦⇨P	上	酔い覚まし
ダブルハンマーダウン	⇦↘P	中	
ライジングハンマー	⇦↘PP	中、中	
エルボーバット	⇨P	中	よろけ
エルボーハンマー	⇨P⇦P	中、中	
ダッシュエルボー	⇨⇨P	中	よろけ
ダッシュエルボーアッパー	⇨⇨PP	中、中	

技名	コマンド	判定	条件・備考
トルネードハンマー	⇨⇦P	上	酔い覚まし
ヘルバンクハンマー	⇩P+K	中	
ミドルヘルスタッブ	⇨P+K	中	
ヘッドアタック	⇦⇨P+K	中	
ストマッククラッシュ	⇦↘P+K	中	
フルスイングハンマー	⇦⇨⇨P+K	中	
アッパーキック	K	上	
アッパーキック	K+E	上	避け攻撃
キリングトーキック	KK	上、中	
キリングトーキックハンマー	KKP	上、中、中	
トーキック	⇩K	中	
トーキックハンマー	⇩KP	中、中	
バーティカルキック	⬇K	下	
サイドキック	↘K	中	
ミドルリードキック	↘K+E	中	
ニープッシュ	⇦K	中	
ニーハンマー	⇦KP	中、上	
ヒールアタック	⇦⇨K	中	
ニーアタック	⇨K	中	
ケンカキック	⇨⇨K	中	
ローキック	↘K+G	下	
ダッキングロー	⇩K+G	下	

【技表の見方】技表中のコマンドは、キャラが1P側（右向き）のもので、⇨は方向ボタンを短く、➡は長く入力することを表しています。また備考に「よろけ」とあるものは、しゃがみ中の相手にヒットするとよろけさせる技。「酔い覚まし」とあるものは、舜帝の飲んだ酒の数を減らすことができる技です。

空中&バウンドコンボ

タイミングやコマンドの難しいものは一切なし

ここで紹介するコンボは、すべて先行入力で行なえば完成するコンボばかり。しかも、コンボの始動技自体が、ジェフリーが2択をしかける場合に使用するものなので、コンボを狙う機会は非常に多くなるはずだ。

空中コンボ ケンカアッパー→ダッシュエルボーアッパー→ボディープレス

ケンカアッパーで相手を浮かした場合、もっとも安定して決まるコンボ。浮きが高い場合は、遅めにダッシュエルボーアッパーを出せばよい。ちなみに、浮きが低い場合は、ダッシュエルボーアッパーの2発めが当たらない場合も。

⇘⇘P ⇨⇨PP ⇧P

空中コンボ ニーアタック→ニープッシュ→ボディープレス

ニーアタックがヒットした場合に安定するコンボがこれ。ウルフやジェフリー以外のキャラには、ほぼ確実に決まり、大ダメージが期待できる。ウルフ、ジェフリーには、浮きの高さを見極めてから、ニープッシュを入れるかを判断しよう。

空中コンボ ニープッシュ→ニープッシュ→ボディープレス

1発めのニープッシュが相手にカウンターヒットした場合に狙えるコンボ。ウルフやジェフリー相手でも、ほぼ問題なく決めることができるので、実用性は非常に高い。ちなみに壁際では、2発めのニープッシュをニーアタックに変えてもよい。

孤島の特徴

リングを囲む壁がないのが、このジェフリーステージの特徴。これは、リング際での戦いにおいて常にリングアウトの危険性をはらんでいるということだ。

▲リングアウトという選択肢を、常に頭の中に入れておかなければならない。お忘れなく!

ジェフリーに関するあれこれ ニーハンマーを使いこなすべし!

ニープッシュ自体は、上段パンチや投げ技による反撃を受けてしまう技である。しかし、ニーハンマーにつなげると、これらの反撃を間違いなく潰すことができるのだ。ニープッシュとニーハンマーを使い分けていけば、それだけでかなり戦えるはずだぞ。

▲▶ニープッシュがガードされても、ニーハンマーを出し切る。時には重要な選択肢だ。

技名	コマンド	判定	条件・備考
バックフリップ	P+G	投げ	
バックブリーカー	P+G	投げ	相手が後ろ向き立ち状態
ココナッツクラッシュ	P+G	投げ	相手の横から
ウォールバックフリップ	P+G	投げ	壁が背後
ウォールバックフリップ	P+G	投げ	壁が前
パワースラム	⇨P+G	投げ	
スプラッシュマウンテン	⇘⇘P+G	投げ	
スパインバスター	⇩P+G	投げ	
バックスロー	⇙P+G	投げ	
ウォールワイプスロー	⇙P+G	壁投げ	壁が背後
マシンガンハンマー	⇙⇨P+G	投げ	
チョークスイーパースイング	⇦P+G	投げ	相手が後ろ向き立ち状態
ボディーリフト	⇦P+G	投げ	
アームブリーカー	⇦⇨or⇨⇦P+G	投げ	相手の横から
ヘッドバット	⇦⇨P+G	投げ	
ダブルヘッドバット	⇦⇨P+G⇨P+G	投げコンボ	
トリプルヘッドバット	⇦⇨P+G⇨P+G⇨P+G	投げコンボ	
ヘッドクラッシュ	⇦⇨P+G⇦P+G	投げコンボ	
ヘッドクラッシュ	⇨P+G⇨P+G⇦P+G	投げコンボ	
フロントバックブリーカー	⇦⇨⇨P+G	投げ	
タックル	⇦⇘P+G	投げ	

技名	コマンド	判定	条件・備考
マシンガンタックル	⇦⇘P+G	壁投げ	壁が前
リフトアップスロー	⇦P+G	ヒット投げ	ストマッククラッシュ後
スパインバスター	⇩P+G	ヒット投げ	ストマッククラッシュ後
トーキックスプラッシュマウンテン	⇩⇘⇨P+G	ヒット投げ	トーキックヒット後
バックブリーカー	P+K+G	下段投げ	相手が後ろ向きしゃがみ状態
コルクスクリューナックル	P+K+G	下段投げ	しゃがみ状態の相手の横から
パワーボム	⇘P+K+G	下段投げ	
アイアンクロー	⇩P+K+G	下段投げ	
マシンガンニーリフト	⇩⇨P+K+G	下段投げ	
ストンピング	⇘K	ダウン攻撃	相手ダウン
ボディープレス	⇧P	ダウン攻撃	相手ダウン
ライデンドロップ	⇩⬆P	ダウン攻撃	相手ダウン
デビルリバースクロー	⇩P+G	ダウン投げ	相手ダウン
スピンナックル	P	上	相手が背後、Pから派生する技に繋がる
バックキック	K	上	相手が背後
バックダブルハンマー	⇩P	上	相手が背後
バックヒールキック	⇩K	中	相手が背後
スピンナックル	⬇P	中	相手が背後
ランニングボディプレス	P+K	中	走り中
ランニングヒップアタック	K+G	中	走り中

投げよし打撃よし！　最強の座はいただきだ!!

影丸

KAGEMARU

プレイする前に　カゲの魅力とは？

忍者好きの人にはたまらないのがカゲというキャラクターであろう。実はそんなに忍者っぽい動きをしているわけではないのだが…。人は外見で判断するということで。

基本戦術　弧延落もいいが基本は投げと打撃の2択攻撃

カゲといえば真っ先に挙げられるのが投げ技の弧延落。空中コンボにつなげられるため、相手を簡単にリングアウトさせることができるのだ。しかも、コンボ自体のダメージもかなりのもの。ということは、相手もこの技を警戒しているはずなので、安直に弧延落を狙いにいくのは避けたい。基本は弾拳からの投げと打撃の2択で攻めたてよう。中段攻撃では肘打ち、旋蹴り、中蹴りがオススメ。これに下段攻撃である龍尾閃、擂り蹴りを混ぜていけば、それだけで多彩な攻撃が行える。これらに投げ技が絡むと…最強？

▲弾拳から2択を迫っていく。この攻撃が実はかなり強い。

初心者はこの技を使え

肘打ち（⇨P）

▲相手のしゃがみ状態にヒットさせればよろけも狙える。

龍尾閃（⇦⇦K+G）

▲龍尾閃がヒットしたあとは、半月蹴りが連続ヒットする。

各種投げ技

▲投げ技が豊富なのもカゲの魅力の1つ。弧延落だけじゃない。

電撃オススメ　使える連係はこれだ！

①散弾撃（PPP）→散弾裏蹴り（PPPK）or各種投げ技

▲とりあえず散弾撃で相手にプレッシャーをかける。散弾撃自体は連続技なので、ダメージを与える手段としても利用価値は高い。ここから…。

▲散弾裏蹴りに派生させる。ディレイをかけてもよい。これが2択の打撃。

▲散弾裏蹴りを意識させて立ちガードした相手を投げる。2択の極みだ。

②肘打ち（⇨P）→よろけ→中蹴り（⇘K）

▲肘打ちで相手をよろけさせたら、相手のタイプに応じて迷わず2択攻撃をしかけよう。

▲相手が打撃で反撃してくる場合は、中蹴りが有効。ここからはコンボも狙えるぞ。

技名	コマンド	判定	条件・備考
弾拳（だんけん）	P	上	
側弾（そくだん）	P+E	上	避け攻撃
烈掌（れっしょう）	PP	上、上	
葉重ね（はがさね）	PK	上、上	
烈掌脚（れっしょうきゃく）	PPK	上、上、上	
烈掌螺旋撃（れっしょうらせんげき）	PP⇦P	上、上、上	
散弾螺旋裏蹴り（さんだんらせんうらげり）	PP⇦PK	上、上、上、中	
散弾撃（さんだんげき）	PPP	上、上、上	
散弾裏蹴り（さんだんうらげり）	PPPK	上、上、上、中	
散弾風神脚（さんだんふうじんきゃく）	PPP⇦or⇖K	上、上、上、中	
側弾（そくだん）	⇙P	上	Pから派生する技に繋がる
側弾重ね（そくだんがさね）	⇙PK	上	
地擂り弾（じずりだん）	⇩P	下	
肘打ち（ひじうち）	⇨P	中	よろけ
螺旋（らせん）	⇦P	上	
螺旋裏蹴り（らせんうらげり）	⇦PK	上、中	よろけ
影刃（かげやいば）	⇨⇩⇘P	中	
影刃	⇨⇩⇘P	中	前転、後転後
岩暫破（がんざんは）	⬇⇘P	中	
針鼠弾（しんそだん）	⇦⇙⇩⇘⇨P	下	前転、後転後
落刃返り（らくじんがえり）	⇦⇦P	上	振り返り攻撃

技名	コマンド	判定	条件・備考
風閃刃（ふうせんじん）	P+K	中	酔い覚まし
旋風刃（せんぷうじん）	⇩P+K	中	
葉隠閃刃（はがくれせんじん）	⇘P+K	中	
落閃刃（らくせんじん）	⇨P+K	中	
落閃刃返し（らくせんじんがえし）	⇨P+KP+K	中、上	酔い覚まし
突き返し蹴り（つきかえしげり）	K	上	
突き返し蹴り	K+E	上	避け攻撃
地走り（じばしり）	⇙K	下	
擂り蹴り（すりげり）	⇩K	下	
中蹴り（なかげり）	⇘K	中	よろけ
横蹴り（よこげり）	⇘K+E	中	
旋風蹴り（せんぷうげり）	⇖K	中	
浮身膝蹴り（ふしんひざげり）	⬇⇨k	中	
流影脚（りゅうえいきゃく）	⇨⇨K	下	
回転地擂り脚（かいてんじずりきゃく）	⇦⇙⇩⇘⇨K	下	
後転地擂り脚（こうてんじずりきゃく）	⇨⇘⇩⇙⇦K	下	
裏旋蹴り（うらつむじげり）	⇦⇦K	上	振り返り攻撃
雷龍飛翔脚（らいりゅうひしょうきゃく）	⇨⇨P+K+G	下	
旋蹴り（つむじげり）	⇩K+G	中	
裏水車（うらすいしゃ）	⇘K+G	中	
幻葉（げんよう）	⇦K+G	上	

【技表の見方】技表中のコマンドは、キャラが1P側（右向き）のもので、⇨は方向ボタンを短く、➡は長く入力することを表しています。また備考に「よろけ」とあるものは、しゃがみ中の相手にヒットするとよろけさせる技。「酔い覚まし」とあるものは、舜帝の飲んだ酒の数を減らすことができる技です。

空中&バウンドコンボ

基本中の基本コンボ！すべてマスターせよ!!

ここで紹介するコンボは、カゲのコンボの中でもすべて基本となるもの。簡単とはいえないが、練習すればかならずできるものばかりだ。これらのコンボができないと、カゲの強さは大幅に半減してしまうぞ。

空中コンボ 弧延落→浮身膝蹴り→散弾螺旋裏蹴り

弧延落の硬直が解けた瞬間に、ダッシュしゃがみを入力してそこから浮身膝蹴りを出す。そして散弾螺旋裏蹴りにつなぐコンボ。リングアウトを狙う場合にはもちろんのこと、ダメージもかなり期待できるので用途は広い。要練習。

⇦P+G → ⬇⇨K → PP⇦PK

空中コンボ 中蹴り→弾拳→影刃

中蹴りがカウンターヒットし、相手が浮いた場合に狙えるコンボ。弾拳は方向ボタンを前に入れっぱなしにして出したほうがよい。コマンド的には➡Pだ。ウルフやジェフリーには、弾拳を挟まないでそのまま影刃を狙っていく。毎回確実に決められるようになれば、もう立派なカゲ使いだ。

バウンドコンボ 順逆自在→影刃→擂り蹴り→踵落とし

葵とリオン（足位置八の字状態）を除き決まるコンボ。3段めの擂り蹴りは、影刃が相手のしゃがみ状態にヒットすると決まりやすい。立ち状態にヒットした場合は、バウンドコンボとしてもう1度影刃を狙っていくようにしよう。

KAGE STAGE 寺院の特徴

門付近にある階段は、高低差が存在する。だが、あまり戦術には影響しないはずだ。問題なのが2方向に存在する柵。簡単にリングアウトしてしまうので要注意。

◀柵に向かって順逆自在を決めると、当たり前というべきか、カゲがリングアウトしてしまう。

カゲに関するあれこれ 後転はメチャクチャ使える!?

肘打ちをガードされたあとなどに、後転する。すると、ほとんどの打撃と投げを回避することができるのだ。ヤバイと思ったら後転という癖をつけておけば、勝率アップは間違いなしなのだ。

▲使える後転だが、硬直が長いので追いかけられて打撃技を受けてしまうこともある。注意しよう。

技名	コマンド	判定	条件・備考
葉呀龍(はがりゅう)	⇨⇨K+G	中	
水車蹴り(すいしゃげり)	⇖K+G	中	
円月蹴り(えんげつげり)	⇗K+G	中	
龍尾閃(りゅうびせん)	⇦⇦K+G	下	振り返り攻撃
落葉旋風弾(らくようせんぷうだん)	⇨K	中	ジャンプ上昇中、相手遠く、針鼠弾に繋がる
太刀(たいとう)	P+G	投げ	
葉裏霞(はうらがすみ)	P+G	投げ	相手が後ろ向き立ち状態
霧霞(きりがすみ)	P+G	投げ	相手の横から
順逆自在(じゅんぎゃくじざい)	⇨P+G	投げ	
順逆自在	⇨P+G	投げ	相手が後ろ向き立ち状態
順逆自在	⇨P+G	投げ	相手の横から
刀霞(かたながすみ)	⇘P+G	投げ	
弧延落(こえんらく)	⇦P+G	投げ	
影霞(かげがすみ)	⇦⇨P+G	投げ	
浮霞(ふがすみ)	⇦⇩P+G	投げ	
葉裏霞	P+K+G	下段投げ	相手が後ろ向きしゃがみ状態
イズナ落とし	⇧P+G	投げコンボ	弧延落後
イズナ落とし	⇩P+G	投げコンボ	弧延落後、対鷹嵐専用
浮身乱弾撃(ふしんらんだんげき)	⇗P+G	キャッチ投げ	
闇霞(やみがすみ)	⇧P+G	キャッチ投げ	相手が背後

技名	コマンド	判定	条件・備考
小手返し(こてがえし)	⇦P+K	上段系返し	上段P返し
踵落とし(かかとおとし)	⇘K	ダウン攻撃	相手ダウン
飛翔撃(ひしょうげき)	⬆P	ダウン攻撃	相手ダウン、遠距離
飛鳥(あすか)	⬆P	ダウン攻撃	相手ダウン、中距離
飛延弾(ひえんだん)	⬆P	ダウン攻撃	相手ダウン、近距離
裏葉(うらは)	P	上	相手が背後、Pから派生する技に繋がる
逆蹴り(さかげり)	K	上	相手が背後
裏手刀(うらしゅとう)	⇩P	下	相手が背後
陰旋風蹴り(かげせんぷうげり)	⇖K	中	相手が背後
背龍爪(はいりゅうそう)	⇧K	中	相手が背後
裏旋風蹴り(うらせんぷうげり)	⇗K	中	相手が背後
半月蹴り(はんげつげり)	⬇K	下	相手が背後
地滑り(じすべり)	➡K	下	走り中
前転	⇦⇙⇩⇘⇨	移動技	
後転	⇨⇘⇩⇦	移動技	
後転	⇨⇘⇩⇙⇦P	移動技	前転後
側転	⇦E	移動技	
裏浮身(うらふしん)	⇩⇖	移動技	

常に先手をとるプレイスタイルが身上!!

サラ・ブライアント

SARAH BRYANT

プレイする前に サラの魅力とは？

元アサシンで現在は記憶喪失。兄がF1のトップレーサーで、家は大金持ち。そんな、複雑でよくわからない設定に惹かれた人は、迷わずサラを使うしかない！

基本戦術 ストレートリード始動の技で相手を押さえ込め!!

サラの武器は発生の早いストレートリード。そして、ここから派生するジャブストレートやフラッシュピストンパンチ（C）だ。基本的には、ストレートリードからダブルジョイントバットと投げの2択を迫っていく。しかし、単純にこの2択だけでは、安定して勝つことはできない。上記のストレートリード始動の派生技や、下段技のスゥエーローキック、エスケープを折り混ぜ、多彩なバリエーションで攻める必要があるのだ。先手先手をとり、攻めまくりのプレイスタイルで相手を押さえ込む。サラの醍醐味はここにある。

◀基本はストレートリードからの派生技と2択攻撃だ。

初心者はこの技を使え

ダブルジョイントバット（⇨PK）

▲1発めのライジングエルボーがヒットすれば、連続技となる。反撃技としても優秀だ。

スゥエーローキック（⇩K+E）

▲ガードされても反撃技を受けにくい、使える下段攻撃。相手の連係を止める際に使おう。

ライトニングニースマッシュ（⇦P+G）

▲投げ抜けされても反撃を受けない点から、メインで使用する投げ技はこれで決まり！

電撃オススメ 使える連係はこれだ！

①ジャブストレート（PP）⇨エスケープ（E）

▲ジャブストレートをガードされる。この場合は相手の背中側に迷わずエスケープ。

▲相手が最速のタイミングで繰り出したエルボーを避けることができるのだ。利用価値高し!!

②スゥエーローキック（⬇K+E）⇨エスケープ（E）

▲スゥエーローキックがヒットしたら、相手の背中側にエスケープ。そうすると…。

▲相手の打撃（エルボーなど）を避けることができる。もちろん避けたあとは…。

▲確実に打撃をぶち込んでやろう。トーキックジャックナイフがとくにオススメだ。

技名	コマンド	判定	条件・備考
ストレートリード	P	上	
スゥエースマッシュ	P+E	上	避け攻撃
ジャブ、ストレート	PP	上、上	
パンチハイキック	PK	上、上	
パンチサイドキック	P⇩K	上、中	
フラッシュピストンパンチ(A)	PPP	上、上、上	
フラッシュピストンパンチ(B)	PP⇦P	上、上、上	
フラッシュピストンパンチ(C)	PP⇧P	上、上、上	
ダブルパンチスナップキック	PPK	上、上、上	
コンボライジングニー	PPPK	上、上、上、中	
コンボサマーソルトキック	PPP⇖or⇦K	上、上、上、中	
コンボライジングキック	PPP⇧K	上、上、上、中	
スクァトストレート	⇩P	下	
スナップサイドチョップ	⇘P	上	酔い覚まし
ライジングエルボー	⇨P	中	よろけ
エルボーヒールソード	⇨P⇦K	中、中	
エルボーサイドチョップ	⇨P⇘P	中、上	酔い覚まし
ダブルジョイントバット	⇨PK	中、中	
バックナックルターン	⇦⇦P	上	振り返り攻撃
バーティカルフックキック	K	上	

技名	コマンド	判定	条件・備考
バーティカルフックキック	K+E	上	避け攻撃
ローキック	⬇K	下	
スゥエーローキック	⇩K+E	下	
ダブルローキック	⬇KK	下、下	
スピンキック	K+G	中	
ハイキックストレート	KP	上、上	
ダブルスラストキック	KK	上、上	
ニーキック	⇨K	中	
ダブルステップニー	⇨K⇘K	中、中	
ダッシュニー	⇨⇨K	中	
ドラゴンスマッシュキャノン	⇙K	中	
ジャックナイフキック	⇩K	中	
ジャックナイフサイドキック	⇩KK	中、中	
ミドルキック	⇘K	中	よろけ
イリュージョンキック	⇘KK	中、上	
ミラージュキック	⇘KKK	中、上、上	
イリュージョンジャックナイフ	⇘KK⇨K	中、上、中	
イリュージョンローキック	⇘KK⇦K	中、上、下	
ダブルキック	⇦K	上	
バックスピンキックターン	⇦⇦K	上	振り返り攻撃

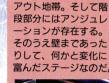
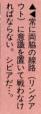
【技表の見方】技表中のコマンドは、キャラが1P側（右向き）のもので、⇨は方向ボタンを短く、➡は長く入力することを表しています。また備考に「よろけ」とあるものは、しゃがみ中の相手にヒットするとよろけさせる技。「酔い覚まし」とあるものは、舜帝の飲んだ酒の数を減らすことができる技です。

空中&バウンドコンボ

簡単でしかも超実用的なものばかり!!

サラの主要な浮かせ技は、ニーキックやライジングニーダブル、トーキックジャックナイフなど。これらは、反撃技として使用する機会が多いのが特徴だ。スキの大きい技をガードした場合などに狙っていこう。

空中コンボ トーキックジャックナイフ→コンボサマーソルトキック

1発めのトーキックがヒットすれば連続技となり、そこからコンボが狙える。ここからのコンボは、全キャラに決まるコンボサマーソルトキックがベスト。ダメージもかなり期待できるので、確実に決めるようにしよう。

空中コンボ ライジングニーダブル→ストレートリード→ハイジャンピングニースタンプ

ライジングニーダブルを決めたあとは、さまざまなコンボが入る。中でも全キャラに安定して決まりつつ、ダメージを与えられるこのコンボが一番。ストレートリードをコンボサマーソルトキックに変えるとカッコよくなるぞ。

空中コンボ ニーキック→ドラゴンスマッシュキャノン→ジャンピングニースタンプ

相手との足位置が八の字のときに入りやすいコンボ。ダメージもそこそこ期待できるので、かなり実用性は高い。ポイントはドラゴンスマッシュキャノンをちょっと遅めに出すということ。先行入力で出すと、相手にヒットしないことが多々あるのだ。ただし慣れれば難しいコンボではない。

SARAH STAGE 地下鉄の特徴

両脇の線路はリングアウト地帯。そして階段部分にはアンジュレーションが存在する。そのうえ壁まであったりして、何かと変化に富んだステージなのだ。

▲▼常に両脇の線路（リングアウト）に意識を置いて戦わなければならない。シビアだ…。

サラに関するあれこれ ローリングフェイスクラッシュについて

ローリングフェイスクラッシュは、ラウンド開始時の間合いぐらい離れていないと決まらない。要は近距離では絶対に決まらないワケ。狙いどころとしては、上段起き上がり攻撃をスカした場合などがベスト。

▲使いどころが難しいが、これを決めれば精神的に勝ったも同然。狙っていこう。

技名	コマンド	判定	条件・備考
サマーソルトキック	⇖K	中	
フルスピンヒールキック	⇧or⇗K	中	
ヒールキックムーンサルト	⇧or⇗KP	移動技	
サイドミドルキック	⇘K+E	中	
ライジングニー	⬇⇨K	中	
ライジングニーダブル	⬇⇨KK	中、中	
ライジングニーコンボ	⬇⇨KK	中、中	2発めを着地直後に入力
スピンターンキック	⬇⇦K	上	振り返り攻撃
ダブルスピンキック	⬇⇦KK	上、上	振り返り攻撃
ステップラウンドキック	⇨K+G	中	
ロースピンキック	⇘K+G	下	
トーキック	⇩P+K	中	
トーキックジャックナイフ	⇩P+KK	中、中	
サイドフックキック	⇙K+G	中	
レッグスライサー	⇩K+G	下	
スピンエッジキック	⇦K+G	中	
スピンヒールソード	⇖K+G	中	
ラウンドキック	⇧K+G	中	
トルネードキック	⇗K+G	上	
フロントスープレックス	P+G	投げ	

技名	コマンド	判定	条件・備考
バックドロップ	P+G	投げ	相手が後ろ向き立ち状態
バックドロップ	P+K+G	下段投げ	相手が後ろ向きしゃがみ状態
シェルブレイクエルボー	P+G	投げ	相手の横から
ネックブリーカードロップ	⇨⇨P+G	投げ	
ライトニングニースマッシュ	⇦P+G	投げ	
レッグホールドスロー	⇦⇨P+G	投げ	
ローリングフェイスクラッシュ	⇗P+G	キャッチ投げ	
ライトニングニースマッシュ	⇦P+G	壁投げ	壁が前
サッカーボールキック	⇘K	ダウン攻撃	相手ダウン
ジャンピングニースタンプ	⇧P	ダウン攻撃	相手ダウン
ハイジャンピングニースタンプ	⇩⬆P	ダウン攻撃	相手ダウン
ターンナックル	P	上	相手が背後、Pから派生するものに繋がる
ターンキック	K	上	相手が背後
ドラゴンキック	⇨K	上	相手が背後
ターンライジングキック	⇘K	上	相手が背後
ターンローストレート	⇩P	下	相手が背後
ターンロースピンキック	⇩K	下	相手が背後
ランニングニー	K+G	中	走り中
ムーンサルト	⇗P	移動技	
エスケープロール	⇩⇖	移動技	

強気の連係で押しまくれ!!

ジャッキー・ブライアント

JACKY BRYANT

プレイする前に ジャッキーの魅力とは?

一撃の重みと、わがまま放題の連係がジャッキーの魅力。特に後者(連係)は、自分が不利な状態(ライジングエルボーをガードされたあと)などでも、攻めていけるのだ。

基本戦術 頼りになるのは、やはりエルボースピンキック

エルボースピンキックをヒットさせることがすべての始まり。ライジングエルボーがヒットすれば、スピンキックまで連続技としてつながるので、常にこれを意識して戦おう。そして、何度かエルボースピンキック出しきり、相手にこれを警戒させればシメたもの。ライジングエルボーをガードされたあとでも、精神的に優位に立てることになるのだ。ここからは、再度ライジングエルボーやストレートリード、ローキックなどがよい。このように、ライジングエルボーを基本に攻めつつ、ストレートリードから打撃(ここもまたライジングエルボーが使える)と投げの2択を迫っていけば、勝利は目前だ。

◀スピンキックを意識させ、相手をビビらせたら勝ちだ!

初心者はこの技を使え

フラッシュピストンパンチ(PPP)

▲連続技として、非常に重宝する技。ヒットさせたあとは、ノリノリで再度攻めまくろう!!

ローキック(⬋K)

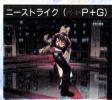
▲ダブルローキックに派生させることができる優れた技。ヒットすれば再度攻めてもOK。

ニーストライク(⇨⇦P+G)

▲投げ抜けされても、反撃を受けない。決めたあとは、サッカーボールキックで追い撃ちを。

電撃オススメ 使える連係はこれだ!

①ローキック(⬋K)→ライジングエルボー(⇨P)

▲▶ダブルローキックを意識してしゃがんだ相手に、ライジングエルボーがヒット。よろけさせたあとは、スピンキックにつなぐか投げがベストだ。

②フックコンボ(⇘PP)⇨ライジングエルボー(⇨P)

▲ライトニングストレートを意識して、ガードしている相手に対して有効な連係。ここからは、ローキックやエスケープも使える。フックコンボがヒットした場合は、打撃を出さず投げを狙ってもよい。

技名	コマンド	判定	条件・備考
ストレートリード	P	上	
スゥエーフック	P+E	上	Pから派生するものに繋がる
ジャブストレート	PP	上、上	
パンチサイドキック	PK	上、中	左足が前、よろけ
パンチスピンキック	PK	上、上	右足が前
パンチロースピンキック	P⇩K	上、下	
フラッシュピストンパンチ	PPP	上、上、上	
ダブルパンチスナップキック	PPK	上、上、上	
コンボエルボー	PP⇨P	上、上、中	よろけ
コンボエルボースピンキック	PP⇨PK	上、上、中、上	
ダブルパンチニーキック	PP⇨K	上、上、中	
ダブルパンチロースピンキック	PP⇩K	上、上、下	
ジャブストレートバックナックル	PP⇦P	上、上、上	
コンボバックナックルスピン	PP⇦PK	上、上、上、上	
ジャブダブルストレート	PP⇧P	上、上、上	
スラントバックナックル	⇙P	下	
スラントロースピンキック	⇙PK	下、下	
スクァトストレート	⇩P	下	
スマッシュフック	⇘P	上	酔い覚まし
ダブルフック	⇘PP	上、上	酔い覚まし
ライトニングストレート	⇘PPP	上、上、上	酔い覚まし
スピニングバックナックル	⇦P	上	
ダブルスピンナックル	⇦PP	上、上	
スピニングスラントバックナックル	⇦P⇙P	上、下	
スピニングアームキック	⇦PK	上、上	

技名	コマンド	判定	条件・備考
スピニングロースピンキック	⇦P⇩K	上、下	
ライジングエルボー	⇨P	中	よろけ
エルボーバックナックル	⇨PP	中、上	
エルボーナックルスピンキック	⇨PPK	中、上、上	
エルボーナックルロースピンキック	⇨PP⇩K	中、上、下	
エルボースピンキック	⇨PK	中、上	
ジャブストレート	➡PP	上、上	
パンチハイキック	➡PK	上、上	
コンボエルボー	➡PP⇨P	上、上、中	
コンボエルボーバックナックル	➡PP⇨PP	上、上、中、上	
コンボエルボーナックルスピンキック	➡PP⇨PPK	上、上、中、上、上	
コンボエルボーナックルロースピンキック	➡PP⇨PP⇩K	上、上、中、上、下	
フラッシュピストンパンチ	➡PPP	上、上、上	
サイドフックターン	⇦⇦P	上	振り返り攻撃
ビートナックル	P+K	中	酔い覚まし
ビート&バックナックル	P+KP	中、上	
ビート&ナックルスピン	P+KPK	中、上、上	
ビート&ナックルロースピン	P+KP⇩K	中、上、下	
ビートスピンキック	P+KK	中、上	
ヴァーティカルフックキック	K	上	
ヴァーティカルフックキック	K+E	上	避け攻撃
キックバックナックル	KP	上、上	
コンボナックルスピンキック	KPK	上、上、上	
コンボナックルロースピンキック	KP⇩K	上、上、下	
ダブルスピニングキック	KK	上、中	よろけ

【技表の見方】技表中のコマンドは、キャラが1P側(右向き)のもので、⇨は方向ボタンを短く、➡は長く入力することを表しています。また備考に「よろけ」とあるものは、しゃがみ中の相手にヒットするとよろけさせる技。「酔い覚まし」とあるものは、舜帝の飲んだ酒の数を減らすことができる技です。

空中&バウンドコンボ

練習が必要だが威力は申し分なし!

浮かせ技となる各コンボの始動技は、単体でもかなり使えるものばかり。ニーキックやビートナックルは、通常の打ち合い時でも積極的に使っていこう。スピンヒールソードは、硬直の長い下段技をガードした場合に狙え。

空中コンボ　ニーキック→スクァトストレート→スラントロースピンキック

ニーキックが相手の立ち状態にヒットした場合に、積極的に狙っていきたいコンボ。足位置が関係しないのが嬉しいポイントだ。ウルフやジェフリーには、カウンターヒットすれば当たりやすくなる。それ以外のキャラには、目押しで最後のロースピンキックをつないでいこう。コマンド的には、スクァトストレート→⇨E→スラントロースピンキックと入力する。途中の→E（クイックフォワードを先行入力で）がポイントだ。浮きの高さによって、スクァトストレートをストレートリードに変えてもよい。

空中コンボ　ビート&バックナックル→サマーソルトキック

コンボ始動時の足位置が、ハの字状態限定のコンボ。ビートナックルが相手の立ち状態にヒットした場合に、このコンボを狙っていこう。平行時でビート&バックナックルがヒットした場合は、ダブルパンチロースピンキックなどが狙えるぞ。

バウンドコンボ　スピンヒールソード→サマーソルトキック

相手の状態、足位置に関わらず決まるが、タイミングが難しく目押しで入力する必要がある。要練習といったところだ。しゃがみ状態にスピンヒールソードがヒットした場合は、若干クイックフォワードしてから狙うと決めやすい。

JACKY STAGE　ビルの特徴

かなり狭いのでリングアウトが起こりやすい。また、一部に壁のようなモノが存在するが、壁というよりは柵といった感じ。もちろん越えてしまえば、リングアウトになる。

▲カゲの弧延落（⇦P+G）などのリングアウトを狙う技には、細心の注意が必要。

ジャッキーに関するあれこれ　PKキャンセルの使いどころは?

ジャッキーのPKキャンセルは方向ボタンを前に入れておかないと発生しない。また、相手との間合いがそこそこ離れていないと、他の技が発生してしまうという問題もある。コマンドにすると⇨PKG。このちょっと難しいPKキャンセルの使い道は、何といっても相手をビビらせること。キャンセルのモーションで相手をガードさせて投げる。このようなテクニックがオススメだ。

▲▶PKキャンセルから狙うのはやはり投げ技。時にはライジングエルボーを出してもよい。

技名	コマンド	判定	条件・備考
2ウェイスピンキック	K⇩K	上、下	
ローキック	⬇K	下	
ダブルローキック	⬇KK	下	
トーキック	⇩K	中	
ミドルキック	⇘K	中	よろけ
ミドルサイドキック	⇘K+E	中	
ダブルミドルキック	⇘KK	中、中	
サイドフックキック	⇦K	中	
ニーキック	⇨K	中	
ダッシュハンマーキック	⇨⇨K	中	
サマーソルトキック	⇖Kor⇖K+G	中	
ライトニングストーム1	⇙P+K	中	
ライトニングストーム2	⇙P+KK	中、中	
ライトニングストーム3	⇙P+KKK	中、中、中	
ライトニングストーム4	⇙P+KKKK	中、中、中、上	
ライトニングストーム5	⇙P+KKKKK	中、中、中、上、上	
ライトニングロー	⇙P+KKKK⇩K	中、中、中、上、下	
ライトニングキック1	⇩P+K	中	
ライトニングキック2	⇩P+KK	中、中	
ライトニングキック3	⇩P+KKK	中、中、中	
ライトニングキック4	⇩P+KKKK	中、中、中、上	
ライトニングキック5	⇩P+KKKKK	中、中、中、上、上	
スピニングキックターン	⇦⇦K	上	振り返り攻撃
スピニングキック	K+G	上	
スピニングキックロースピンキック	K+G⇩K+G	上、下	

技名	コマンド	判定	条件・備考
レッグスライサー	⇩K+G	下	
スピンヒールソード	⇦K+G	中	
ミドルスピンキック	⇦⇨K+G	中	
ノーザンライトボム	P+G	投げ	
フェースクラッシャー	P+G	投げ	相手が後ろ向き立ち状態
ネックスラッシング	P+G	投げ	相手の横から
ネックブリーカードロップ	⇨⇨P+G	投げ	
ニーストライク	⇨⇦P+G	投げ	
サディスティックハンギングニー	⇘⇘P+G	投げ	
ウォールフェースクラッシユ	⇨⇨P+G	壁投げ	壁が前
サッカーボールキック	⇘K	ダウン攻撃	相手ダウン
ジャンピングニースタンプ	⇧P	ダウン攻撃	相手ダウン
ハイジャンプニースタンプ	⇩⇧P	ダウン攻撃	相手ダウン
ターンナックル	P	上	相手が背後、Pから派生する技に繋がる
ターンナックルスピニングキック	PK	上、上	相手が背後
ターンナックルサイドキック	PK	上、中	相手が背後、近距離
ターンナックルロースピンキック	P⇩K	上、下	相手が背後
ターンキック	K	上	相手が背後
ターンスラントバックナックル	⇩P	下	相手が背後
ターンスラントロースピンキック	⇩PK	下、下	相手が背後
ターンロースピンキック	⇩K	下	相手が背後
スイッチステップ	⇩⇩	移動技	
エスケープロール	⇩⇖	移動技	

酔拳のうまみを余すところなく表現した、テクニカルキャラ！

舜帝 SHUN-DI

プレイする前に シュンの魅力とは？

魅力はやはりその独特なモーション。妙な動きで相手を惑わし、酔拳の術中にハメることができた時の喜びは格別だ。文字通り“酔える”キャラと言えるだろう。

基本戦術 狙いは挑腕撩拳ただ１つ!!

シュンの理想的な闘い方は、出の早い上段パンチや仰穿腿などでチクチク攻めて相手の打撃を誘い出し、それをうまくエスケープ。そこに挑腕撩拳などの大ダメージを見込める打撃をたたき込む、というもの。ガードを固める相手には、ダッシュしゃがみからの投げ技と中段技の２択が有効だ。相手の心理を読んでうまく使い分けよう。

また、シュンを語る上で忘れてはならないのが、飲むほどに強くなる酒の存在。全体の技の威力が上がるのはもちろん、一定の量を飲むことで使える技が増えるのがウレシイ。中でも酒を８杯飲むと出せる仰飲仙手は優れた中段技なので、ドンドン使っていこう。

電撃オススメ 使える連係はこれだ！

①仰穿腿（⇩K）→エスケープ（E）→挑腕撩拳（⇩⇘⇨P）

▲相手の攻撃を仰穿腿で止めるとこちら側が有利になるので…。

▲反撃を試みた相手の打撃を避けることができる。

▲避けた直後、相手は無防備状態。すかさず打撃を叩き込め！

②後蹴下腿から寝る（⇙KG）→その場起き上がり攻撃

▲後蹴下腿から寝た直後に、その場起き上がり攻撃のコマンドを入力すると、流れるような連係をつくり出すことができる。下段と中段の起き上がり攻撃をうまく使い分けて相手を混乱させよう。

初心者はこの技を使え

仰穿腿（⇩K）

▲姿勢が低いので、相手の攻撃を避けつつヒットさせることができる。シュンの主力技の１つ。

側端脚（⇘K）

▲シュン唯一のよろけ誘発技。よろけさせた後は、投げと打撃の２択攻撃を相手にしかけよう。

酔歩転身肘（P+G）

▲酒が５杯分飲めるシュンの通常投げ。投げ抜けされやすいが、スキあらば狙っていきたい技だ。

技名	コマンド	判定	条件・備考
挑撃（ちょうげき）	P	上	
後伸避払手（こうしんひふっしゃ）	P+E	上	避け攻撃
連撃（れんげき）	PP	上	
撃転旋腿（げきてんせんたい）	PK	上、上	
叉手連環撃（さいしゅれんかんげき）	PPP	上、上、中	
連撃下腿（れんげきかたい）	PP⇩K	上、上、下	酒6以上
連撃下腿から寝る	PP⇩KG	移動技	酒6以上
連撃後下蹴腿	PP⇩KK	上、上、下、上	酒6以上
連撃後下蹴腿から寝る	PP⇩KKG	移動技	酒6以上
連撃後、避け	PPE	移動技	PPから派生する技に繋がる
背旋肘（はいせんちゅう）	⇙P	下	
背旋肘廻下脚（はいせんちゅうかいかきゃく）	⇙P⇩K	下、下	
伏挑撃（ふくちょうげき）	⇩P	下	
月牙叉撃（げつがさいげき）	⬇⇨P	中	
挑腕撩拳（ちょうわんりょうけん）	⇩⇘⇨P	中	
挑腕栽手（ちょうわんさいしゅ）	⇩⇘⇨P⇦P	中、上	酒6以上
仰飲杯手（ぎょういんはいしゅ）	⇘P	中	
仰飲仙手（ぎょういんせんしゅ）	⇘PP+K	中、上	酒8以上
仰飲連環単脚（ぎょういんれんかんたんきゃく）	⇘PP+KK	中、上、中	
横掃撃（おうそうげき）	⇦P	上	
後側後避払手（こうそくこうひふっしゅ）	⇦P+E	上	避け攻撃
浸歩酔硬手（しんぽすいこうしゅ）	⇦⇘P	中	
月牙顎手（げつががくしゅ）	⇦⇨P	上	
連撃顎手（れんげきがくしゅ）	⇦⇨PP	上、上	
連載顎手（れんさいがくしゅ）	⇦⇨PPP	上、上、上	
何仙肘撃（かせんちゅうげき）	⇨P	上	酔い覚まし
何仙臀打（かせんでんだ）	⇨PK	上、中	酔い覚まし
何仙双掌（かせんそうしょう）	⇨PP	上、中	酔い覚まし
何仙連還臀打（かせんれんかんでんだ）	⇨PPK	上、中、中	酔い覚まし
何仙連還盃手（かせんれんかんはいしゅ）	⇨PPP	上、中、上	酔い覚まし

技名	コマンド	判定	条件・備考
何仙姑（かせんこ）	⇨PPPK	上、中、上、中	酔い覚まし
酔仙手（すいせんしゅ）	P+K	中	
酔仙連脚（すいせんれんきゃく）	P+KK	中	
前旋掃腿（ぜんせんそうたい）	⇩P+K	下	酒１以上
連前旋掃腿（れんぜんせんそうたい）	⇩P+KK	下、下	酒6以上
連環前旋掃腿（れんかんぜんせんそうたい）	⇩P+KKK	下、下、下	酒7以上
転身双冲掌（てんしんそうちゅうしょう）	⇨P+K	中	ヒット後飲酒5
騰空飛天砲（とうくうひてんほう）	⇨⇨P+K	中	酒8以上
倒地反衝爪（とうちはんしょうそう）	⇖P+K	中	※1
飛天崩撃（ひてんほうげき）	⇗P+K	中	
後蹴腿（こうしゅうたい）	K	上	
後蹴腿	K+E	上	避け攻撃
連飛跳撃（れんひちょうげき）	KK	上、上	
連蹴廻手（れんしゅうかいしゅ）	KKP	上、上、上	
連蹴背下掌（れんしゅうはいかしょう）	KK⇩P	上、上、下	
後蹴下腿（こうしゅうかたい）	⇙K	下	
後蹴下腿（から寝る）	⇙KG	移動技	
後蹴連腿（こうしゅうれんたい）	⇙KK	下、上	
後蹴連腿（から寝る）	⇙KKG	移動技	
仰穿腿（ぎょうせんたい）	⇩K	下	
側端脚（そくたんきゃく）	⇘K	中	よろけ
側中端脚（そくちゅうたんきゃく）	⇘K+E	中	
仰身倒腿（ぎょうしんとうたい）	⇦K	中	
斜側連脚（しゃそくれんきゃく）	⇨K+E	中、中	
宙舞双転脚（ちゅうぶそうてんきゃく）	⇨⇨K	中	
空飛双単蹴（くうひそうたんしゅう）	⇖K	中	
龍尾脚（りゅうびきゃく）	⇧K	中	
旋子（せんし）	⇗K	中	
単飛跳撃（たんひちょうげき）	K+G	中	
横双手（おうそうしゅ）	K+GP	中、上	

【技表の見方】技表中のコマンドは、キャラが1P側（右向き）のもので、⇨は方向ボタンを短く、➡は長く入力することを表しています。また備考に「よろけ」とあるものは、しゃがみ中の相手にヒットするとよろけさせる技。「酔い覚まし」とあるものは、舜帝の飲んだ酒の数を減らすことができる技です。

空中&バウンドコンボ

空中コンボを極めない限りシュンに勝利はない！

シュンは基本性能が劣っているぶん、空中コンボは他のキャラよりも優遇されている。特に挑腕撩拳からのコンボは、相手の体力の約半分を奪い取るほど強力だ。ぜひマスターして、強い酔拳使いになろう！

空中コンボ

挑腕栽手→浸歩酔硬手→転宙落脚

注意点は、酒が6杯必要なことと、相手が自分より高い位置にいる時は決まりにくいということ。この場合は、浸歩酔硬手をあきらめダウン攻撃のみで我慢しよう。

バウンドコンボ

龍尾脚→伏挑撃→連環前旋掃腿

このコンボの注意点は、相手との足位置が正位置の時のみしか、つながらないこと。ちなみに逆位置の場合は、背旋討廻下脚が安定してつながるのでそちらを使おう。

CHECK 特殊コンボ：転身操胯→エスケープ→権鐘離

投げ技から投げ技につなげるという少し変わったコンボ。コツは転身操胯で相手の後ろに回った瞬間にエスケープし、権鐘離を連続して入力すること。この時は必ず相手の背中の方向にエスケープするようにしよう。

SHUN STAGE イカダの特徴

このステージは水面に浮かんでおり、イカダ全体が微妙に波をうっている。そのためアンジュレーションが不安定で、非常に戦いにくくなっている。

▲ゲーム中でもトップクラスの高低差を誇るイカダと舟の間のアンジュレーション。要注意だ。

シュンに関するあれこれ 目押しが重要

後蹴連腿や、横寝からの涅槃連撃下腿は、先行入力で出した場合、敵にガードされると技が途中で止まってしまう。しかし、打撃が相手に触れたのを確認しつつコマンドを入力していくと、ガードされても技を出し切ること可能なのだ。これにより、相手に反撃される可能性が大幅に減るぞ。

▲ディレイをかける感覚で一発、一発、慎重に押せば、ガードされても技は続くのだ。

技名	コマンド	判定	条件・備考
背倒連旋脚（はいとうれんせんきゃく）	⇙K+G	上、上	
倒脚（とうきゃく）	⇩K+G	中	
旋風掃腿（せんぷうそうたい）	⬇or⇘K+G	下	
翻身連尖脚（ほんしんれんせんきゃく）	⇦K+G	中	
後伸避（こうしんひ）	⇦E	移動技	
後伸避払手（こうしんひふっしゅ）	⇦EP	上	
向側後避（こうそくこうひ）	⇖E	移動技	
向側後避払手（こうそくこうひふっしゅ）	⇖EP	上	
向側後避双手（こうそくこうひそうしゅ）	⇖EP+K	上	
座盤跌（ざばんてつ）	⇩⇩	移動技	
栽脛脚（さいかきゃく）	⇩K	下	座盤跌後
宙舞落穿脚（ちゅうぶらくがきゃく）	K	中	座盤跌後　※1
座飲酒（ざいんしゅ）	P+K+G	移動技	座盤跌後、飲酒3
座盤跌から横寝	⇩⇩	移動技	座盤跌後
座盤跌から転倒立	⇦	移動技	座盤跌後
座盤跌から立ち	⇨ or ⇧	移動技	座盤跌後
横寝（おうしん）	⇦⇙⇩⇘⇨	移動技	
涅槃旋脚（ねはんせんきゃく）	K	中	横寝後
涅槃蹴捶（ねはんしゅうすい）	KP	中、上	横寝後
仰身倒腿（ぎょうしんとうたい）	KPK	中、上、中	横寝後
涅槃連撃腿（ねはんれんげきたい）	KP⇩K	中、上、下	横寝後、酒10以上
涅槃連撃腿から寝る	KP⇩KG	移動技	横寝後
涅槃連撃下腿（ねはんれんげきかたい）	KP⇩KK	中、上、下，上	横寝後、酒10以上
涅槃連撃下腿から寝る	KP⇩KKG	移動技	横寝後
涅槃掃脚（ねはんそうきゃく）	⇩K	下	横寝後
涅槃双掃脚（ねはんそうそうきゃく）	➡K	下、下	横寝後
転倒立（てんとうりつ）	⇨⇘⇩⇙⇦	移動技	
宙舞身（ちゅうぶしん）	⇧P+K	移動技	
倒身連脚（とうしんれんきゃく）	K	中	転倒立後

技名	コマンド	判定	条件・備考
転身酔酒靠（てんしんすいしゅこう）	P+K	中	転倒立後
双衝腿（そうしょうたい）	K+G	中	転倒立後
酔歩転身肘（すいほてんしんちゅう）	P+G	投げ	
権鐘離（かんしょうり）	P+G	投げ	相手が後ろ向き立ち状態
背倒裏肘（はいとうりちゅう）	P+G	投げ	相手が背後
転身倒襲裏肘（てんしんとうしゅうりちゅう）	P+G	投げ	相手の横から
転身繰胯（てんしんそうこ）	⇘P+G	投げ	
倒襲裏肘（とうしゅうりちゅう）	⇦P+G	投げ	
倒襲裏肘	⇦P+G	壁投げ	壁が前、飲酒5
転身繰鶏脚（てんしんそうけいきゃく）	⇦⇘P+G	投げ	酒6以上
翻身双仙腿（ほんしんそうせんたい）	P+G	キャッチ投げ	転倒立後
螺旋酔肘（らせんすいちゅう）	⇘P	ダウン攻撃	
転宙落脚（てんちゅうらくきゃく）	⇧P	ダウン攻撃	
騰空仙山（とうくうせんざん）	⇩⬆P	ダウン攻撃	
倒地反衝爪（とうちはんしょうしょう）	⬉P	ダウン攻撃	
天地肘撃（てんちちゅうげき）	⬈P	ダウン攻撃	
背反掌（はいはんしょう）	P	上	相手が背後、Pから派生する技に繋がる
酔仙手（すいせんしゅ）	P+K	中	相手が背後
酔仙連脚（すいせんれんきゃく）	P+KK	中	相手が背後
背旋腿（はいせんたい）	K	上	相手が背後
背下反掌（はいかはんしょう）	⇩P	下	相手が背後
低踏脚（ていとうきゃく）	⇩K	下	相手が背後
背反掌（はいはんしょう）	⬇P	上	相手が背後
挑撃背転（ちょうげきはいてん）	⇦⇦P	上	振り返り攻撃
阿仙廻脚（あせんかいきゃく）	⇦⇦K	上	振り返り攻撃
宙舞双転脚（ちゅうぶそうてんきゃく）	K	中	走り中
仰飲酒（ぎょういんしゅ）	⇩P+K+G	移動技	飲酒1
向側前避（こうそくぜんひ）	⇗E	移動技	
背宙身（はいちゅうしん）	⇩⇖	移動技	

※1　倒地反衝爪と宙舞落穿脚はダウン中の相手にもヒットします。

リーチの長い手技からさまざまな連係につなげ!!

リオン・ラファール

LION RAFALE

プレイする前に　リオンの魅力とは？

アキラやウルフのように一撃必殺の技はないが、素早い動きからチクチクと攻撃できる。相手にするとイライラするが、自分で使うと、なかなかこの攻めがおもしろいのだ。

基本戦術　リーチを活かした連係でジワリジワリと体力を奪え

リオンは他のキャラのように「これだ！」といえるような強力な技を持っていない。だが、その素早い動きから繰り出される攻撃はどれもリーチが長く、相手の間合いの外から攻撃できる。攻撃の要となるのは下統捶や盤肘。下統捶は発生が早く、硬直も短いので、ヒット後は投げ技をはじめ、盤肘やエスケープなど、いろいろな連係へつなげられる。ただし、下統捶から盤肘を出す場合は、必ず⇦E（⇦⇦）か⇨E（⇨⇨）と入力してから出さないと、疾歩昇穿手になってしまうので注意。なお、相手が盤肘でよろけた場合は、投げ技か中段技（盤肘や弾腿がベスト）の2択をしかけよう。

◀相手のスキをついて投げ技を決めなければ勝つことは難しい。

初心者はこの技を使え

盤肘（⇨P）

▲一歩前に踏み込んでから出すため、他のキャラよりリーチがある。リオンの主力技のひとつ。

斜歩斜掃捶（⇩P+E）

▲軸をズラしながら攻撃する下段技。相手にエスケープや打撃を出されてもヒットしやすい。

各種投げ技

▲コマンドは難しいが、登山翻車脚や貼身双勾手はダメージが非常に高いのでオススメ。

電撃オススメ　使える連係はこれだ！

①下統捶（⇩P）→下統捶（⇩P）

▶ハの字から出す下統捶の連打は、連係の中でもっとも使える。

◀相手が反撃しようとしても、ほとんど勝つことができるぞ。

最強の連係！　どんどん使いまくれ

②穿陰掌（⇘P）→落撃掌（⇘PP）or斜歩斜掃捶（⇩P+E）

▲穿陰掌は中段攻撃なので、しゃがんでいる相手を強制的に立ち状態にさせることが可能。相手にガードされても、いろいろな連係へと派生できるぞ。

◀そのまま落撃掌までつなげれば、相手が動こうとしたところにヒットするのだ。

◀立ちガードする相手に有効。ただし、ガードされると硬直が長いので多用は禁物だ。

技名	コマンド	判定	条件・備考
統捶(とうすい)	P	上	
統捶	P+E	上	避け攻撃
勾手連捶(こうしゅれんすい)	PP	上、上	
連環穿掌(れんかんせんしょう)	PPP	上、上、上	
連捶掃手(れんすいそうしゅ)	PP⇩P	上、上、下	
連捶腿(れんすいたい)	PK	上、上	
騰撃捶(とうげきすい)	⇙P	下	
騰撃連捶(とうげきれんすい)	⇙PP	下、下	
下統捶(かとうすい)	⇩P	下	
斜歩斜掃捶(しゃほしゃそうすい)	⇩P+E	下	
疾歩昇穿手(しっぽしょうせんしゅ)	⬇⇨P	中	
穿陰掌(せんいんしょう)	⇘P	中	
落撃掌(らくげきしょう)	⇘PP	中、中	
掃勾手(そうこうしゅ)	➘P	下	
連掃勾手(れんそうこうしゅ)	➘PP	下、下	
背転勾手(はいてんこうしゅ)	⇦P	中	
連旋背勾手(れんせんはいこうしゅ)	⇦PP	中、中	
転身螳螂連脚(てんしんとうろうれんきゃく)	⇦PPK	中、中、中	
進歩螳螂掃手(しんぽとうろうそうしゅ)	⇦⇘P	下	

技名	コマンド	判定	条件・備考
盤肘(ばんちゅう)	⇨P	中	よろけ
盤肘連環手(ばんちゅうれんかしゅ)	⇨PP	中、中	
箭疾歩(せんしっぽ)	⇨⇨P	中	
穿掌背転(せんしょうはいてん)	⇦⇦P	上	振り返り攻撃
偸歩掃手(とうほそうしゅ)	⇩P+K	下	
倒歩背掃手(とうほはいそうしゅ)	⇘P+K	下	
泰山双勾手(たいざんそうこうしゅ)	⇦P+K	上	酔い覚まし
縦跳穿掌(じょうちゅうせんしょう)	⇧P+K	中	
磨盤手(まばんしゅ)	⇨P+E	上	
双耳旋風(そうじせんぷう)	⇨P+K	上	酔い覚まし
穿心腿(せんしんたい)	K	上	
穿心腿	K+E	上	避け攻撃
連旋腿(れんせんたい)	KK	上、上	
穿弓腿(せんきゅうたい)	⇙K	下、下	
軋腿(あったい)	⇩K	下	
前掃腿(ぜんそうたい)	⇩KK	下、下	
登旋腿(とうせんたい)	⇩KK+G	下、上	
弾腿(だんたい)	⇘K	中	よろけ
側穿横脚(そうせんおうきゃく)	⇘K+E	中	

【技表の見方】技表中のコマンドは、キャラが1P側（右向き）のもので、⇨は方向ボタンを短く、➡は長く入力することを表しています。また備考に「よろけ」とあるものは、しゃがみ中の相手にヒットするとよろけさせる技。「酔い覚まし」とあるものは、舜帝の飲んだ酒の数を減らすことができる技です。

空中&バウンドコンボ

ダメージ重視かリングアウトかを選べ

リオンで空中コンボを決めたいなら、最低でも後蹴腿だけは覚えよう。あまり高くは浮かないが、ヒットすれば確実に体力の3分の1は奪えるぞ。なお、後蹴腿を出すときは必ず背身尖掌まで入力しておく点に気をつけよう。

空中コンボ 後蹴腿→背身尖掌→下統捶→飛転落腿

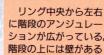
鷹嵐を除く全キャラに決まる安定コンボ。ダメージも高く、アンジュレーションが加われば さらに多くの体力を奪える。注意してほしいのが2段めの背身尖掌。後蹴腿を出したあとにすぐ入力しないと出ないぞ。あとはそのまま入力すればOKだ。

空中コンボ 疾歩昇穿手→盤肘連環手→閃転空脚

疾歩昇穿手がカウンターヒットすると相手が高く浮くので、さまざまなコンボが狙える。中でもこのコンボの利点は、相手を運ぶ距離が長いこと。狭いステージで決まればリングアウトで一発逆転も可能だ。ちなみに盤肘連環手→閃転空脚は、相手が浮いたらすぐに出してかまわない。

空中コンボ 斧刃連端脚→後蹴腿→背身尖掌→後蹴腿

斧刃連端脚は2発めの蹴りだけをヒットさせないと、相手を浮かせることができない。また、コマンドは素早く入力することを心がけよう。最後の後蹴腿のあとは、ダウン攻撃の落踵蹴も決めることができるぞ。

LION STAGE 図書館の特徴

リング中央から左右に階段のアンジュレーションが広がっている。階段の上には壁があるが、他のステージに比べてかなり低いため、少しの浮きでリングアウトすることも多い。

▲高低差が激しいステージのため、ダウン攻撃のダメージが高くなったり、低くなったりする。

リオンに関するあれこれ 斜前歩&斜後歩について

リオンはエスケープ以外に、斜前歩や斜後歩といった特殊な移動技を持っている。どちらもエスケープよりも打撃を避けやすく、投げ技に弱いのが特徴。斜前歩はエスケープよりも硬直が短いので、近距離で使うと威力を発揮する。斜後歩はエスケープしつつ後方に下がるため、相手の起き上がりにタイミングよく使えば、起き上がり蹴り（上段・下段ともに）を避けられるのだ。

▲相手の起き上がりに合わせて斜後歩を入力。

▶成功すれば起き上がり蹴りを回避できるぞ。

技名	コマンド	判定	条件・備考
勾手提膝(こうしゅていしつ)	⇨K	中	
斧刃脚(ふじんきゃく)	⇨⇨K	中	
斧刃連端脚(ふじんれんたんきゃく)	⇨⇨KK	中、中	
旋風腿(せんぷうたい)	⇧K	中	
掛統腿(かとうたい)	⇧KK	中、上	
閃転空脚(せんてんくうきゃく)	⬀K	中	※1
後蹴腿(こうしゅうたい)	⇦⇦K	上	振り返り攻撃
後掃腿(こうそうたい)	⇩K+G	下	
疾地掃腿(しっちそうたい)	⬂K+G	下	
転身撩陰脚(てんしんりょういんきゃく)	⇨⇨K+G	中	
下旋腿背転(かせんたいはいてん)	⇦⇦K+G	上	振り返り攻撃
破刀手秋腿(はとうしゅしゅうたい)	P+G	投げ	
連勾手背襲(れんこうしゅはいしゅう)	P+G	投げ	相手後ろ向き立ち
翻身提膝(ほんしんていしつ)	P+G	投げ	相手の横から
登山翻車脚(とざんほしゃきゃく)	⬇⇨P+G	投げ	
採取砲靠(さいしゅほうこう)	⇨⇨P+G	投げ	
貼身双勾手(てんしんそうこうしゅ)	⇨⬂⇩⬃⇦P+G	投げ	
擺下尖転(はいかせんてん)	⬂P+G	投げ	

※1　閃転空脚はダウン中の相手にもヒットします。

技名	コマンド	判定	条件・備考
七星天分肘(しちせいてんぶちゅう)	⇦P+G	投げ	
飛転双空脚(ひてんそうくうきゃく)	⇦⇨P+G	投げ	
飛転双空脚	⇦⇨P+G	壁投げ	壁が後ろ
七星跳飛捕蟬(しちせいちょうひほぜん)	⬀P+G	投げ	
七星跳飛捕蟬	⬀P+G	壁投げ	壁が前
落穿手(らくせんしゅ)	⬂P	ダウン攻撃	相手ダウン
落踵脚(らくしょうきゃく)	⇧P	ダウン攻撃	相手ダウン
飛転落腿(ひてんらくたい)	⇩⬆P	ダウン攻撃	相手ダウン
背連穿掌(はいれんせんしょう)	P	上、上	相手が背後、Pから派生する技に繋がる
背身尖掌(はいしんせんしょう)	P+K	上	相手が背後、振り返り後すぐ
後穿脚(こうせんきゃく)	K	上	相手が背後
背歩掃手(はいほそうしゅ)	⇩P	下	相手が背後
登背穿掌(とうはいせんしょう)	⬇P	上	相手が背後
廻掛脚(かいかきゃく)	⇩K	下	相手が背後
斜前歩(しゃぜんほ)	⬀E	移動技	
斜後歩(しゃこうほ)	⬁E	移動技	
側宙身(そくちゅうしん)	⇩⬁	移動技	

豊富な返し技と独特の寸止めで主導権を握れ!!

梅小路 葵

AOI UMENOKOUJI

プレイする前に 葵の魅力とは？

他のキャラが持っていない「寸止め」。これを使わない手はない！ 寸止めしてからのエスケープや返し技など、そのバリエーションは無限。これで相手をビビらせろ！

基本戦術 打撃技を当ててから投げ技と返し技を狙っていくべし

メインに使っていく打撃は、しゃがみガードできない中踵蹴りと立ちガードできない草薙。単純にこの２つを使い分けて出すだけでも強い。とくに中踵蹴りはヒットすれば相手がよろけるし、ガードされても反撃を受けないので多用しても問題ない。また、このあとにエスケープやジリ下がりをすれば、多くの技をスカせるということも覚えておこう。相手が出してくる技が読めたなら返し技を入力するのもひとつの手。一度でも成功すれば相手は手を出してこなくなるはずだ。これに技を途中でキャンセルすることができる寸止めを組み込んでいけば、葵の流れのまま試合を展開できるだろう。

◀ガードされたあとにどんな選択をとるかで勝負が決まる!!

初心者はこの技を使え

打突（P）

▲リーチは短いが、発生が早いのが特徴。危なくなったらとりあえずこの技を出していこう。

草薙（⇩K+G）

▲回転系の下段攻撃で寸止めも可能。姿勢が低くなるうえ、ヒットさせれば縦手刀まで入る。

中踵蹴り（⇘K）

▲メインの打撃技。相手にカウンターヒットすれば、空中コンボで空勢瓦突蹴りが入る。

電撃オススメ 使える連係はこれだ！

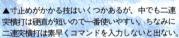
①打突（P）→ダッシュしゃがみ（⇘➘）→合気投げ（⬇⇨P+G）

▲まず、この連係を使う前に中踵蹴りや草薙を使っておくことが重要。こうすると相手はガードを固めるので、この連係が決まりやすくなる。合気投げ後はダウン投げの浮葉陣まで入るので強力だ。

②寸止め→各種投げ技or各種返し技

▲寸止めがかかる技はいくつかあるが、中でも二連突横打は硬直が短いので一番使いやすい。ちなみに二連突横打は素早くコマンドを入力しないと出ない。

◀投げ技は基本的に何を使ってもいいが、オススメは木の葉落としと投げコンボ。

◀相手が反応して打撃を出してきたら返し技の出番。決まれば精神的に有利になるぞ。

技名	コマンド	判定	条件・備考
打突(だとつ)	P	上	
打突	P+E	上	避け攻撃
二連突(にれんとつ)	PP	上、上	
掌蹴り重ね(しょうけりかさね)	PK	上、上	
二連突横肘(にれんとつおうちゅう)	PPP	上、上、上	
二連突釘脚(にれんとつくぎきゃく)	PPK	上、上、上	
連突小太刀(れんとつこだち)	PPPK	上、上、上、中	よろけ
連突草薙(れんとつくさなぎ)	PPP⇩K	上、上、上、下	寸止め可
二連突横打(にれんとつおうだ)	PP⇨P	上、上、中	寸止め可
連突絹車(れんとつきぬぐるま)	PP➡PP	上、上、中、中	寸止め可
平手(ひらて)	P+K	上	酔い覚まし
二連平手(にれんひらて)	P+KP	上、上	酔い覚まし
三連平手(さんれんひらて)	P+KPP	上、上、上	酔い覚まし
下段掌打(げだんしょうだ)	⇩P	下	
無双破(むそうは)	⬇⇘P	中	
両止(りょうし)	⇩⇩P	中	
袖伸剣(そでしんけん)	⇘P	中	寸止め可
中段肘当(ちゅうだんひじあて)	⇨P	中	よろけ
旋桜(せんざくら)	⇨PP	中、中	寸止め可、よろけ
衣車(ころもぐるま)	⇨⇨P	中	寸止め可
渦巻手刀(うずまきしゅとう)	⇦⇦P	上	振り返り攻撃
鳳凰手(ほうおうしゅ)	⇘P+K	中	
上勢柳扇掌(じょうせいりゅうせんしょう)	⇦⇦P+K	上	酔い覚まし、寸止め可
横打(おうだ)	⇨P+K	上	
横周肘当て(おうしゅうひじあて)	➡P+KP	中、上	寸止め可
浮桜(ふざくら)	⇨⇨P+K	中	

技名	コマンド	判定	条件・備考
上蹴り(うえげり)	K	上	
上蹴り	K+E	上	避け攻撃
鎖鎌(くさりがま)	KK	上、中	
踵切り(かかとぎり)	⇙K	下	
下段蹴り当(げだんけりあて)	⇩K	下	
中踵蹴り(なかかかとげり)	⇘K	中	よろけ
横踵蹴り(よこかかとげり)	⇘K+E	中	
雷刃破(らいじんは)	⇨K	中	
雲蹴り(くもげり)	⇨KK	中、上	
草薙(くさなぎ)	⇩K+G	下	寸止め可
小当(こあて)	P+G	投げ	
綾手取り(あやてどり)	P+G	投げ	相手の横から
杉倒(すぎたおし)	P+G	投げ	相手が後ろ向き立ち状態
合気投げ(あいきなげ)	⬇⇨P+G	投げ	
木の葉落とし(このはおとし)	⇘P+G	投げ	
半月巴(はんげつは)	⇙P+G	投げ	
半月巴	⇙P+G	壁投げ	壁が背後
六段帯取(ろくだんおびとり)	⇦P+G	投げ	
蝶絡み(ちょうがらみ)	⇨⇘⇩⇙⇦P+G	投げコンボ	
脇絡み(わきがらみ)	⇦⇙⇩⇘⇨P+G	投げコンボ	
弓身固め(ゆみがため)	⇨⇩or⇦⇩P+G	投げコンボ	脇絡みor蝶絡み後
糸巻き(いとまき)	⇨⇧or⇦⇧P+G	投げコンボ	脇絡みor蝶絡み後
海老折り(えびおり)	⇩⇧P+G	投げコンボ	弓身固め後
櫂引き(かいひき)	⇧⇩P+G	投げコンボ	弓身固め後
手極め倒身(てきめとうしん)	⇩P+K+G	下段投げ	
裏小手返し(うらこてがえし)	⇨P+K	上段系返し	相手が背後、上段P返し

【技表の見方】技表中のコマンドは、キャラが1P側（右向き）のもので、⇨は方向ボタンを短く、➡は長く入力することを表しています。また備考に「よろけ」とあるものは、しゃがみ中の相手にヒットするとよろけさせる技。「酔い覚まし」とあるものは、舜帝の飲んだ酒の数を減らすことができる技です。

空中&バウンドコンボ

威力はないがチャンスには確実に決めろ！

葵は浮かせ技を持っていないため、基本的に空中コンボはないと考えたほうがいい。袖伸剣がカウンターヒットした時が数少ないチャンスだが、狙う機会は少ないだろう。よって追いうちは空勢瓦突蹴りが確実だ。

空中コンボ　袖伸剣→二連突釘脚

袖伸剣がカウンターヒットすると相手が浮くので、いろいろな空中コンボを叩きこめる。この空中コンボは鷹嵐を除く全キャラに入るので、必ずマスターしておこう。このあとは、相手の起き上がりが遅ければ枝砕きも入るぞ。他にも連突小太刀や連突草薙などが決まるので、浮いた高さによって変えていこう。

バウンドコンボ　飛び手刀→草薙→枝砕き

飛び手刀がヒットすると相手は吹っ飛んでしまうが、この時に草薙を決めることができる。ただし、そのまま出すと当たらないので、少しだけダッシュしゃがみをしてから出すこと。草薙のあとはダウン投げの枝砕きにつなげよう。

CHECK　返し技について

葵の返し技は、決まったあとにダウン投げまで必ず入るものがある(下の表参照)。すべて決まればなかなかのダメージになるので忘れずに入力しよう。また、いなし技はダメージを与えられないが、相手の背後をとれるものが多い。ここからは草薙が決まりやすいので、ぜひとも覚えておいておこう。

ダウン投げが決まる返し技	
返し技	ダウン投げ
転身入身	枝砕き
龍の顎門	枝砕き
蔦かずら	枝砕き

▲肘系を返せる龍の顎門は使用頻度が高い。しゃがみガードからすぐに出せるようになれば戦力アップだ。

▼いなし技はリング際に追い詰められた時に活躍する。相手が返し技を忘れた頃に狙うと効果的。

AOI STAGE　渓流の特徴

中央の川を挟むような形で、なだらかなアンジュレーションが広がる渓流。画面上部が壁、下部がリングアウトになっているが、対戦に大きな影響を与えることは少ないようだ。

▲リング際はちょっとした段差になっているため、まれにリングアウトしないこともある。

葵に関するあれこれ　投げコンボの出し方のコツ

コマンド入力のコツだが、脇絡み(⇦⇙⇩⇘⇨)なら、2段めは必ず⇦⇩(⇦⇧)と入力しよう。要するに2段めは1段めの最後の方向ボタンとは逆の方向から入力するということ。こうしないと絶対につながらないぞ。完璧にできるようになったらさっそく実戦に組み込んでみよう。ちなみに脇絡みよりも蝶絡みのほうが、少しだけダメージが高い。使う時はこちらを狙っていこう。

▲▶蝶絡み→弓身固め→海老折りのルートなら、ダウン投げの雲水まで入り、体力を半分奪える。

技名	コマンド	判定	条件・備考
裏扇流(うらせんりゅう)	⇨P+K	上段系返し	相手が背後、上段K返し
流制手(りゅうせいしゅ)	⇦P	上段系いなし	足正位置、上段Pいなし
流制手	⇦P	上段系いなし	足逆位置、上段Pいなし
羽朧(はおろぼ)	⇦P	上段系いなし	足逆位置、上段Kいなし
羽朧	⇦P	上段系いなし	足正位置、上段K返し
小波(こなみ)	⇦P+K	上段系いなし	足正位置、上回し蹴りいなし
転身入身(てんしんにゅうしん)	⇦P+K	上段系返し	足正位置、上段P返し
渦捻り(うずねり)	⇦P+K	上段系返し	足逆位置、上段P返し
枝割き(えださき)	⇦P+K	上段系返し	足逆位置、上段K返し
楔落とし(くさびおとし)	⇦P+K	上段系返し	足正位置、上段K返し
小波	⇦P+K	上段系いなし	足逆位置、上段回し蹴りいなし
半月車(はんげつぐるま)	⇙P	中段系いなし	右足中段Kいなし
半月車	⇙P	中段系いなし	足正位置、膝いなし
半月車	⇙P	中段系いなし	足逆位置、膝いなし
半月車	⇙P	中段系いなし	左足中段Kいなし
龍の顎門(りゅうのあぎと)	⇙P+K	中段系返し	右手肘返し
蔦かずら(つたかずら)	⇙P+K	中段系返し	右足中段K返し
扇裂き(おうぎさき)	⇙P+K	中段系返し	左足中段K返し
落ち葉舞(おちばまい)	⇙P+K	中段系返し	足正位置、膝返し
風車輪(ふうしゃりん)	⇙P+K	中段系返し	足逆位置、膝返し
龍の顎門	⇙P+K	中段系返し	左手肘返し
大渦(おおうず)	⇖P+K	中段系返し	右足サマー返し
大渦	⇖P+K	中段系返し	左足サマー返し
羽折(うせつ)	⇩P+K	下段系返し	右手下段P返し
水月(すいげつ)	⇩P+K	下段系返し	右足下段K返し

技名	コマンド	判定	条件・備考
羽折	⬇P+K	下段系返し	左手下段P返し
水月	⇩P+K	下段系返し	左足下段K返し
小波	⇩P+K	下段系いなし	足正位置、下段回し蹴りいなし
扇流(せんりゅう)	⇩P+K	下段系返し	右手下段P返し
楓落とし(かえでおとし)	⇩P+K	下段系返し	右足下段K返し
小波(こなみ)	⇩P+K	下段系いなし	足逆位置、下段回し蹴りいなし
扇流	⬇P+K	下段系返し	左手下段P返し
楓落とし	⬇P+K	下段系返し	左足下段K返し
縦手刀(たてしゅとう)	⇘P	ダウン攻撃	相手ダウン
空勢駒手刀(くうせいこましゅとう)	⇧P	ダウン攻撃	相手ダウン
空勢瓦突蹴り(くうせいがとつげり)	⇩⬆P	ダウン攻撃	相手ダウン
枝砕き(えだくだき)	⇘P+G	ダウン投げ	相手ダウンあおむけ状態、足側
雲水(うんすい)	⇘P+G	ダウン投げ	相手ダウンうつぶせ状態、足側
浮葉陣(ふようじん)	⇘P+G	ダウン投げ	相手ダウンあおむけ状態、頭側
不動陣(ふどうじん)	⇘P+G	ダウン投げ	相手ダウンうつぶせ状態、頭側
手刀廻(しゅとうまわり)	P	上	相手が背後、Pから派生する技に繋がる
横蹴り(よこげり)	K	上	相手が背後
廻り連手(まわりれんしゅ)	⇩P	下、下	相手が背後、渦巻手刀後すぐ
鎖鎌(くさりがま)	KK	上、中	相手が背後
廻り臑蹴り(まわりすねげり)	⇘K	下	相手が背後
廻り手刀(まわりしゅとう)	⇩P	下	相手が背後
廻り下蹴り(まわりしたげり)	⇩K	下	相手が背後
廻り裏拳(まわりうらけん)	⬇P	上	相手が背後
廻り下蹴り(まわりしたげり)	⬇K	下	相手が背後

破壊力抜群の攻撃で押し倒せ！

TAKA-ARASHI

プレイする前に 鷹嵐の魅力とは？

ウルフやジェフリーを越える超巨漢。この巨体から繰り広げられる攻撃は、想像を絶する……。身体を使ったぶちかましの破壊力は、アキラの鉄山靠に匹敵するほどだ！

基本戦術 細かい連係よりも威力ある一撃にかける！

鷹嵐の攻撃の起点は中突っ張り。ここからプレッシャーを与え、相手の行動を制限させるのだ。中突っ張り後の選択肢は、中突っ張り2へつなげたり、投げや双手突きでコンボを狙うなど。相手の状態をよく見て、出す技を選んでいこう。ガードされた場合は、中突っ張り2 or 3でさらにプレッシャーをかけるか、投げを狙うのがいいだろう。と、ここまでが一般的なセオリー。だが、破壊力ある攻撃を使わないのは非常にもったいない。この基本戦術に髷龍や羆爪、斬撃などの威力ある攻撃を組み合わせ、相手へ恐怖心を植えつけさせる戦術をとっていこう。ちなみに、中突っ張りがカウンターヒットした場合、投げを決めることができるということを覚えておくように。

◀髷龍などは相手との距離によってダメージが変わるぞ。

初心者はこの技を使え

双手突き（⇨⇨P）

▲技の出が早く、しかも相手を浮かせることができる。中間距離では、これをメインにしよう。

羆爪（⬇⇦⇨P）

▲相手の肘系を回避しつつ攻撃することができる。相手の体力を半分奪うほどの威力を持つ。

首投げ（⇘P+G）

▲簡単なコマンドで、しかもダメージが高い。すばやく投げを狙うならこの技を使おう。

電撃オススメ 使える連係はこれだ！

①中突っ張り（⇨P+K）→各種投げor中段攻撃

▲この技をガードさせると、相手はこの後の派生技を考えて、反応が遅れやすくなるぞ。

◀相手が暴れると読んだ時は、双手突きや羆爪など、特殊な攻撃や発生の速い技を使おう。

◀相手がガードに徹した時に有効なのがコレ。この時、威力ある合掌捻りを狙ってみては？

②肘当て（⇨P）→もろ差し（⇦⇨P+G）or双手突き（⇨⇨P）

▲肘当てや中段起き上がり攻撃などで、相手をよろけさせた後は……。

◀よろけているところに、双手突きでさらなるプレッシャーを与えるのも、非常に有効な手段だ。

◀弱気になってエスケープや立ちガードに徹した相手には、キャッチ投げのもろ差しで捕まえよう。

技名	コマンド	判定	条件・備考
突っ張り（つっぱり）	P	上	
突っ張り	P+E	上	避け攻撃
突っ張り2	PP	上、上	
突っ張り3	PPP	上、上、上	
突っ張り4	PPPP	上、上、上、上	
突っ張り5	PPPPP	上、上、上、上、上	
突っ張り6	PPPPPP	上、上、上、上、上、上	
突っ張り諸手（つっぱりもろて）	PPPPP⇨P	上、上、上、上、上、上	
樽砕き（たるくだき）	PP⇨P	上、上、中	酔い覚まし
下張り手（したはりて）	⇩P	下	
樽砕き	⬇⇨P	中	酔い覚まし
肘当て（ひじあて）	⇨P	中	よろけ
肘当て叩き（ひじあてたたき）	⇨PP	中、中	
双手突き（もろてづき）	⇨⇨P	中	
諸手突っ張り（もろてつっぱり）	⇨⇨PP	中、上	
諸手突っ張り	⇨⇨PPP	中、上、上	
鬼殺し（おにごろし）	⇘P	中	
斬撃（ざんげき）	⇘⇘P	中	

技名	コマンド	判定	条件・備考
鐘突き（かねつき）	⇦P	中	
髷龍（まげりゅう）	⇦⇨P	中	
羆爪（ひぐまづめ）	⬇⇦⇨P	中	
髷張り手（まゆはりて）	P+K	中	酔い覚まし
氷柱割り（ひょうちゅうわり）	⇙P+K	中	
中突っ張り1（ちゅうつっぱり）	⇨P+K	中	
中突っ張り2	⇨P+KP	中、中	
中突っ張り3	⇨P+KPP	中、中、中	
鬼勝ち上げ（おにかちあげ）	⇘P+K	中	
勝ち上げ	➘P+K	中	
叩き込み（たたきこみ）	⇦P+K	中	
露払い1（つゆばらい）	⬇P+K	下	
露払い2	⬇P+KP+K	下、下	
上蹴り（うえげり）	K	上	
上蹴り	K+E	上	避け攻撃
蹴たぐり（けたぐり）	⇩K	下	
中段蹴り（ちゅうだんげり）	⇘K	中	
丸太膝（まるたひざ）	⇨K	中	

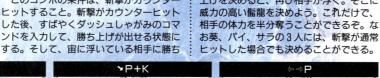
【技表の見方】技表中のコマンドは、キャラが1P側（右向き）のもので、⇨は方向ボタンを短く、➡は長く入力することを表しています。また備考に「よろけ」とあるものは、しゃがみ中の相手にヒットするとよろけさせる技。「酔い覚まし」とあるものは、舜帝の飲んだ酒の数を減らすことができる技です。

空中&バウンドコンボ

確実にコンボを決めるなら諸手突っ張り

鷹嵐の空中コンボは、威力の高いものが多い。そのコンボの基本となるのが、諸手突っ張りを取り入れたコンボだ。高低差のあるアンジュレーションでも、確実にダメージを奪うことができるぞ。

空中コンボ
斬撃→勝ち上げ→髷龍

このコンボの条件は、斬撃がカウンターヒットすること。斬撃がカウンターヒットした後、すばやくダッシュしゃがみのコマンドを入力して、勝ち上げが出せる状態にする。そして、宙に浮いている相手に勝ち上げを決めると、再び相手が浮く。そこに威力の高い髷龍を決めよう。これだけで、相手の体力を半分奪うことができるぞ。なお葵、パイ、サラの3人には、斬撃が通常ヒットした場合でも決めることができる。

空中コンボ
諸手突っ張り2→四股蹴り

鷹嵐の基本となるコンボがコレ。双手突きをヒットさせると相手は浮く。そこにすかさず、派生技の諸手突っ張り2を叩き込むのだ。空中で最後のPがヒットすれば、確実に四股蹴りや蹴たぐりなどで追いうちすることができるぞ。

空中コンボ
斬撃→双手突き→蹴たぐり

斬撃は、相手の上段パンチを避ける性能を持つ攻撃。ヒット後は空中の相手に双手突きが決まる。さらに地面をバウンドしている相手に対し、蹴たぐりがヒットするぞ。蹴たぐりはこのほかにも、さまざまな状況で決めることができる技だ。

TAKAARASHI STAGE 土俵の特徴

360度の周囲をリングアウトに囲まれた、平地ステージ。全ステージを通じてもっとも狭いのが特徴。リングアウト際にある俵には、微妙なアンジュレーションがある。

▲ダウンしても、この俵に引っかかって助かった、なんてシチュエーションもあるぞ。

鷹嵐に関するあれこれ 播磨投げ&喉輪を決めるコツ

肘当てや鬼殺しがヒットしたあとに派生する、播磨投げと喉輪。ここではその技を出すポイントを、播磨投げを例にして説明しよう。この投げを決めるには、肘当てをヒットさせた時に相手の状態を見ることが必要。そして、相手の硬直が解けた瞬間にコマンド入力すること。これで、ヒット投げの成功率を高めることが可能。なお、カウンターヒット時は、投げが確実に決まるぞ。

▶コマンド入力のタイミングは、相手の頭が動き始めてから。これで、ヒット投げが決まるぞ。

技名	コマンド	判定	条件・備考
四股蹴り(しこげり)	⇦K	中	※1
猫だまし(ねこだまし)	P+K+G	上	酔い覚まし
猫だまし	⇩P+K+G	中	酔い覚まし
上手投げ(うわてなげ)	P+G	投げ	
上手投げ	⇦P+G	壁投げ	壁が背後
吊り落とし(つりおとし)	P+G	投げ	相手が後ろ向き立ち状態
褄取り(つまどり)	P+G	投げ	相手の横から
居反り(いぞり)	⬇⇦P+G	投げ	
浴びせ倒し(あびせたおし)	⇨⇨P+G	投げ	
浴びせ倒し	⇨⇨P+G	壁投げ	壁が前
外掛け(そとがけ)	⇘P+G	投げ	
首投げ(くびなげ)	⇙P+G	投げ	
合掌捻り(がっしょうひねり)	⇦⇙⇩⇘⇨P+G	投げ	
四つ身(よつみ)	⇨P+G	投げ	
櫓投げ(やぐらなげ)	P+G	投げコンボ	四つ身後
二枚蹴り(にまいげり)	⇩P+G	投げコンボ	四つ身後
外無双(そとむそう)	⇦P+G	投げコンボ	四つ身後
もろ差し(もろざし)	⇦⇨P+G	キャッチ投げ	

技名	コマンド	判定	条件・備考
内無双(うちむそう)	P+G	投げコンボ	もろ差し後
呼び戻し(よびもどし)	⇩P+G	投げコンボ	もろ差し後
蛙掛け(かわずがけ)	⇙P+G	投げコンボ	もろ差し後
二丁投げ(にちょうなげ)	⇦P+G	投げコンボ	もろ差し後
小股すくい(こまたすくい)	P+K+G	下段投げ	相手が後ろ向きしゃがみ状態
摑み投げ(つかみなげ)	⇘P+K+G	下段投げ	
播磨投げ(はりまなげ)	⇨⇦P+G	ヒット投げ	肘当てヒット後
喉輪(のどわ)	⇨P+G	ヒット投げ	鬼殺しヒット後
猫だまし	P+K+G	キャッチ投げ	開始1秒以内、相手が立ち状態
猫だまし	⇩P+K+G	キャッチ投げ	開始1秒以内、相手がしゃがみ状態
瓦砕き1(かわらくだき)	⇘P	ダウン攻撃	相手ダウン
瓦砕き2	⇘PP	ダウン攻撃	相手ダウン
四股(しこ)	⇘K	ダウン攻撃	相手ダウン
突っ張り	P	上	相手が背後、Pから派生する技に繋がる
上蹴り	K	上	相手が背後
露払い	⇩P	下	相手が背後
蹴たぐり	⇩K	下	相手が背後
岩石ぶちかまし(がんせきぶちかまし)	P+K	中	走り中

※1　四股蹴りはダウン中の相手にもヒットします。

ゴジラ・ジェネレーションズ

DC ●ドリームキャスト ●発売中 ●5,800円
●セガ ●ACT ●VM（ブロック数10）

今回の攻略は、ゴジラは好きだけどゲームはちょっと…、という人がターゲット。いくつかの基礎知識を得るだけで、クリアはガゼン楽になるぞ！

ドトウの8ページ

史上最強最大の都市破壊計画！

CHAPTER 1 基本システム

まずはゲームクリアに必要な6つの要素を理解せよ!!

1 DESTROY 破壊率

木や家など、小さな建物を壊し忘れるな

プレイヤー自身が怪獣となって街を壊し回るのは、このゲームの醍醐味であると同時に最大のクリア目的となる。大きいビルだけでなく、木や家、橋など、壊せそうな物はすべて壊していくこと。各ステージで、少なくとも80％以上の破壊率を目指そう。崩れた建物にも壊せる場所が残っていることがあるので、注意深く観察を怠らないように。

▲▶移動中にひきずっているしっぽでも、建物を壊すことができる。方向ボタンの下を押して半回転すれば、効率よく建物を壊せるぞ。

2 SPEED クリアタイム

破壊率を稼いだら、自らエリアアウトすること

短い時間でクリアするほど、この項目の評価は上がっていく。無駄な行動は控えて、クリア時間の短縮に努めよう。建物が密集している時は1軒1軒に攻撃せず、放射系の技やしっぽ攻撃で一掃すべし。なお、エリアアウトをしてもゲームオーバーにはならないので、ある程度の破壊率を稼いだら速やかにエリアを離脱した方がいい。ムリに破壊率100％を狙う必要はないぞ。

▲エリアアウトしながら、体力を回復するのが吉。

3 SHOOT 敵撃破率

最低限、地上の敵は撃滅すべし

倒した敵の数も評価項目の1つ。建物を壊す感覚で、敵も必ず撃破していこう。地上の敵に放射系の技を当てるのは難しいので、しっぽ攻撃か、踏みつぶして倒すのがオススメだ。空中の敵は怪獣に向かって飛ぶ法則があるので、その場に待機して自滅を誘おう。スーパーXについては、必殺技を根気よく当て続ければ倒せるぞ。

▲ 対地

▲防御しつつ近づいて、踏みつぶすのがセオリー。

◀ 対空

◀ヘタに動かず止まっていれば、自滅することも多い。

4 POWER 残り体力

クリア時の体力は必ずマックスに

Yボタンを押すと使える体力回復は、その動作中は無敵になれる。敵に囲まれて危険な状態に陥った時などは、Yボタンを連打すれば絶対に倒されることはない。体力回復には回数制限がなく、何回でも使えて便利だが、タイムロスが大きいためクリアタイムを縮めるためには多用を控えたい。評価基準になるのはクリアした時の残り体力だけなので、エリアアウトしながら体力を回復してクリアすればOKだぞ。

5 COMBO コンボ回数

コツさえつかめば後は簡単

このゲームのコンボ（連続技）とは、壊した建物が空中にある間に、さらに追撃を加えて粉々にすることを指す。コンボに関する注意点は2つあり、1つは建物が宙に浮いている間のみカウントされるので、地上に落ちてから攻撃をしてもダメだということ。もう1つは、すでに完全に壊れている建物に攻撃を当てても、コンボは発生しないことだ。この2点から分析すると、コンボを狙う時は建物の上の方を無傷で残したまま、下の方だけを狙うことが必要だとわかる。体当たりで攻撃すると一気に全壊させてしまうので、ひきずった状態のしっぽを使って底辺だけを崩すのが有効だ。なお、小さいビルでコンボを狙うのは難しい上に見返りが少ないので、普通に壊すのが得策だろう。

基本

▲最も簡単なのが放射系の技でのコンボ。底辺だけを壊して…。

▲その後、崩れてくる建物を狙い撃て！ この基本は大切だぞ。

応用

▲建物に背を向けて、しっぽで底辺を壊しておこう。そして…。

▲方向ボタンの下を押して、素早く振り向いて体当たりだ！

6 BALANCE 攻撃バリエーション

1つの攻撃に頼りすぎるな

この項目の評価は、ステージ中にどれだけ多くの種類の攻撃を使ったかで上昇する。便利だからと言ってしっぽ攻撃ばかり使っていると、評価は低くなってしまうので注意しよう。体当たり、放射系の技、しっぽ攻撃などを多彩に使い分け、メリハリをつけた壊し方を目指せ。ある意味、どれだけ怪獣に成りきって街を壊せるかが、この評価を稼ぐコツなのだ。

◀かなり意識してプレイしないと評価は上がらないぞ。

CHAPTER 2 キャラクター別操作 怪獣ごとの特徴をつかんで、自分にあった怪獣を見つけよう。

平成ゴジラ

バランスよく、しかも平均以上の能力を持つビギナー向けの最強怪獣

さすがは主役だけあって、能力的にはどこを取っても一流。回復能力がやや低いものの、プレイに支障はない程度だ。とにかくしっぽが長く、普通に歩いているだけでも背後の建物をドンドンが破壊できるので使いやすいぞ。方向ボタンの下を押して半回転すれば、建物でも敵でも一気にけちらせるのだ。この平成ゴジラを使えば、初心者でも簡単に先に進めるだろう。移動速度も並以上で放射系の技の使い勝手もいいぞ。ただし、ダメージを受けた時の必殺技ゲージがたまりにくいので、その点には要注意。ゲージをためるために、わざと敵を残しておいてダメージを受けるなど、工夫をしてみよう。

▶Xボタンで使える必殺技攻撃は攻撃時間が長いので、コンボに使え。

DATA

■体長：80メートル ■体重：5万トン
'84年以来、7作にわたって活躍。旧作ゴジラをはるかに超える巨体を持ち、日本全国を破壊しまくった。『ゴジラVSデストロイア』で壮絶な死を遂げたが、次なる復活は……？

おすすめコンボ 下（ふり向きしっぽ攻略）→LかR（しっぽ振り）

まずは建物の正面に密着しよう。方向ボタンの下を押して振り向いた時にしっぽでビルが壊せるように、やや角度をつけておくのがコンボ成功のコツだ。近づきすぎると建物を壊してしまうので、慎重に調整すること。振り向いた時のしっぽでビルを壊したら、すかさずLボタンかRボタンを押そう。建物が倒れ込む方向にしっぽをなぎ払えば、空中の建物へ華麗なるコンボをたたき込めるぞ。

◀底辺を破壊され浮かび上がったビルを、しっぽでなぎ払え！ポイントは、ビルが倒れる方向にしっぽを振ることだ。

メカゴジラ

◀攻撃方法が特殊。操作方法については、体で覚えていくしかない。

基本性能は高いが、トリッキーなプレイが要求される上級者向け怪獣

攻撃方法は多彩だが、それぞれの使い方を知らないと宝の持ち腐れ。プレイ前にキチンと予習しておこう。まず、Aボタンのスペースビームアイは中〜遠距離用の技だ。平成ゴジラの技より遠くに届く分、コンボを狙う時の距離調整が難しいぞ。これはXボタンで使える総攻撃も同様なので、間合いの取り方に注意しよう。次に重要なのは、しっぽ振り攻撃がないこと。建物の密集地帯では、しっぽの代わりにBボタンのバリアを使うのがオススメだ。L＆Rボタンで使えるフィンガーミサイルは簡単にコンボを狙える便利な技だが、通常攻撃には不向き。普段は、特に使う必要はないだろう。

技 防御力 回復力 スピード しっぽ

DATA

■体長：50メートル ■体重：4万トン
平成版にも登場したが、ゲームに登場するのは、'74年公開の『ゴジラ対メカゴジラ』バージョン。映画で可能だった空中飛行は、ゲームではできない。ファンはちょっと残念？

おすすめコンボ 半壊したビルに体当たり→A（ネオ・ディフェンスバリア）

メカゴジラのコンボは主に2つ。1つはフィンガーミサイル（LorRボタン）を使ったもので、これは建物に密着して撃つだけでOK。もう1つはバリア（Aボタン）を使うトリッキーなコンボだ。

▲フィンガーミサイルでのお手軽コンボ。横に長いビルに有効。

◀側面からの体当たりで、あらかじめ建物を半壊させておくことがコンボ成功の秘訣。崩れ始めた瞬間に、すかさずバリアを使え。

初代ゴジラ

マニアックなファンなら迷わず使え ただし、能力が低いので苦戦は必至

ファン感涙の初代ゴジラは、ある条件をクリアするまで使うことはできない。まずは右下の条件を確認して、がんばって出現させよう。初代ゴジラの特徴としては、平成ゴジラよりもしっぽが短く、Xボタンでの必殺技攻撃ができないことが挙げられる。ただし、操作方法自体は変わらないので、基本的に平成ゴジラがパワーダウンしたものと思っていいぞ。平成ゴジラでのプレイに慣れた人なら、そのテクニックは初代ゴジラでも応用できるはずだ。短いとはいえ、しっぽ攻撃の便利さは健在だぞ。ただ、技自体が少ないため、どうしても戦い方が単調になる。特に意識して、いろんな技を使おう。

▶ファンへ向けての心憎いプレゼント。弱めなのが玉にキズだけど…。

技 防御力 回復力 スピード しっぽ

DATA

■体長：50メートル ■体重：2万トン
こだわりのファンとしては、この初代ゴジラこそが〝真のゴジラ〟。'54年公開の映画では、芹沢博士の開発した兵器「オキシジェン・デストロイヤー」によって倒された。

おすすめコンボ 平成ゴジラと同じ

初代ゴジラは操作＆攻撃方法とも平成ゴジラに似ているので、コンボに関しては省略。やっぱり、しっぽや放射系の技を使ったコンボを狙うのが基本になるぞ。あとは、体長が低めなことを利用して、大きなビルに体当たりするのもオススメだ。

初代ゴジラ出現条件

初代ゴジラは、コンティニュー回数や使用キャラに関わらず、ノーマルゲームのエンディングを見れば出現する。また、『あつめてゴジラ』ですべての怪獣に「ミタ」がつけていれば、最初から出現しているぞ。がんばった人へのごほうびだね。

▲初代ゴジラの出現方法は2つ。『あつめてゴジラ』を使う方法もあるのだ。

CHAPTER 3 マップ攻略① 福岡の海上よりゴジラ上陸！ 首都東京へ向けて、北上を開始!!

福岡 シーサイドももち（西側）エリア

目標破壊率 85%以上
目標クリアタイム 6分以内

あらゆる練習要素がつまったエリア!!

大きなビルと小さな建物との配置バランスが良いので、基礎攻略を理解するためにはもってこいのエリア。コンボの基礎知識を理解したら、ここで実践訓練を重ねよう。住宅地や木などの密集地帯も多いので、しっぽを使った攻撃の練習にも便利だぞ。ただし、最初のエリアながら意外と難易度が高いので油断は禁物だ。特に、歩道の並木を壊し残すと、思ったように破壊率を稼げない。並木をすべて壊せば、かなりの破壊率アップにつながるぞ。

▲エリアの各所に存在する木を壊し忘れると、高い破壊率は望めないぞ。見落としに注意！

▲スタート地点を右に進むと、2つの高層ビルが。1つずつ、確実にコンボを決めろ。

ここでコンボ!!

▶立ち並ぶビルをしっぽで一掃！ メカゴジラの場合は、バリアーを使うのが効率的だ。

エリアマップ

4% 6% START 23% 3% 3% 21% 15% 25%

© ＝コンボポイント ＝ビル ＝タイムアタックおすすめルート
＝住宅地 ＝木

破壊のテクニック1 木や住宅地はこうして壊せ!!

小さい建物が密集した場所では、ふり向きしっぽ攻撃が有効…、というのは基本だが、ここではもう1つの技を伝授しよう。それは、密集地帯の上を蛇行して歩く方法だ。しっぽが激しく揺れて、普通に歩くよりも建物を壊せるぞ。タイムアタックの時などはこのテクニックを利用して、しっぽ攻撃でのタイムロスを減らそう。もちろん、時間制限がやさしいノーマルゲームの時は、ふり向きしっぽ攻撃で確実にすべての建物を壊していくこと。

▲クネクネ歩けば、しっぽが揺れて破壊率アップにつながるぞ。特にタイムアタックで有効だ。

TRY! TIME ATTACK!! 時間短縮の鍵はライン取りにあり

このエリアのネックは木が多いこと。移動中にも木を踏むことを心がけ、地道な破壊率稼ぎを忘れずに。並木を踏み外さないようにライン取りを努めること。踏み残した木を壊しに戻るのは、致命的なタイムロスだ。ゴールには住宅街を定めて、そこで時間ぎりぎりまで破壊率を稼げ。

▲タイムアタックに、凝ったコンボは必要なし！時間がかかる攻撃は避け、最速の行動を取るべし。

『ゴジラ・ジェネレーションズ』開発者インタビュー

まさにマスターアップを終えたばかりの開発陣に、直撃インタビューを敢行。開発秘話から攻略のヒントまで、もらさずうかがってきたぞ！

◀左から麻生氏、鹿角氏、原氏。時には実機を使いながら、親切に質問に応えてくれたのだ。

——まず、この作品を作ることになったきっかけを教ください。
鹿角：もともとハリウッドでゴジラが復活するという話があった時に、うちでゴジラを使ったゲームをやろうという企画が持ち上がったんです。ちょうどその時にドリームキャストも出るというので、それじゃあVMも使ってなんかできるな、ということで連動を想定して開発を進めることになったわけです。
——「街を壊す」という新しいジャンルを選ばれた理由は？
鹿角：ゴジラは、もともと映画として成立している作品ですし、私自身も、もとは映画畑の出身なんです。それで今までのゲームよりもっと映画っぽいノリでゴジラを再現できないかと考え、格闘でもSTGでもなく、「ゴジラを自由に操って街を破壊するカタルシス」を味わうゲームにしようと思いついたんです。
——開発中に特に注意されたことなどありますか？

福岡 シーサイドももち（東側）エリア

目標破壊率 95%以上
目標クリアタイム 5分以内

最も簡単に「破壊神」になれるエリア

半分以上が木や家の密集地域で占められているため、クリアが簡単なエリアの1つ。壊し残しの有無が確認しやすい建物ばかりなので、ここでは是非、破壊率100％を狙ってみて欲しい。エリアアウトするにしても、少なくとも95％以上の破壊率を稼いでおかないともったいないぞ。また、このエリアには非常に大きなビルがあるので、そこでコンボを決めておくのも忘れずに。単純に体当たりするだけでもコンボになるビルだが、どうせなら派手なコンボを決めた方が気持ちいいぞ。普通にクリアするだけなら簡単なエリアなので、どうせなら最高の称号である「破壊神」を目指してがんばってみよう！

◀マップ南の広場には、必ず数機の敵が配置されている。油断は禁物だぞ。

◀振り向きしっぽ攻撃が絶大な威力を発揮する。アッという間に40％突破！

▼ドームの西に位置するこの巨大なビルは、コンボ攻撃の見せ場。ここではギャラリーの目を意識して、強力な必殺技を使ったド派手なコンボにチャレンジしよう！

破壊のテクニック2 デカけりゃいいってもんじゃない!?

このエリアの看板ともいえる、大きなドーム球場。だが、そのすべてを壊しても破壊率は6％にしかならないのだ。この数字は1つの建物としては大きいが、歩き回る時間と比べた時のメリットは少ない。タイムアタック時には特に注意しよう。この先も、大きさの割に破壊率が低い建物があることを覚えておくこと。

◀細かいコンボも入るし、何だかんだ言ってもお得な建物ではある。

TRY! TIME ATTACK!! 南西の森から出るタイミングが勝負

このエリアの主な破壊可能物である木は、そのほとんどがマップ西側にある。この森はスタート地点でもあるため、そこでどれだけの破壊率を稼げるかが重要だ。しかし、破壊率90％以上を達成するためには、南東のビル地域へ向かう必要がある。その移動タイミングがポイントだぞ。

▲残り2分前には森を出よう。その時点で破壊率60％以上だったら上出来だぞ。

鹿角：ゴジラを使ったゲームって過去にもあったと思うんですが、今回は単なる〝キャラゲー〟ではなく〝ゴジラを使った新しい作品〟を作りたい――という思いで開発したんです。ですから、既存のゲームとちょっと違うところでのこだわりとか、試行錯誤とか、苦労もかなり多かったですね。

原：僕の方では、「ゴジラを自由に～」って基本コンセプトは生かしながら、それでも〝ゲーム〟にしなければいけなかった（笑）。「いったいどういうゲームにしようか」というところですごく苦労しましたね。あと、『ジェネレーションズ』の「あつめてコロシアム」とVMSの『あつめてゴジラ』をどういう感じで連動させようか、ドリームキャストの新機能をどうやって見せていこうか、というところでちょっと悩んだりもしました。

麻生：私どもはキャラクターを担当させていただいたんで、まず映画のゴジラと同じ質感やディティール、動きを再現するかということに気を使いました。また、GEさんで作られた背景の街になじませて、リアリティを出すことも意識しましたね。

――音楽やSE（効果音）などディティールにもかなりこだわっているようですが、ゴジラに対する思い入れは？

鹿角：もちろんゴジラも好きなんですが、それに限らず僕らの世代は、もっと広い意味で「怪獣世代」「怪獣映画世代」なんですね。ゴジラ以外にも巨大ヒーローものや怪獣ものをいっぱい見て育ってきた。そういう意味での思い入れはあります。実はこの作品も、ゴジラマニアだけじゃなくて、そういった人たちに楽しんでもらうことを目指した作品なんです。そのために、ディティールにはかなりこだわりました。たとえばSEも、実際の映画の素材をそのままお借りして使っています。

（株）ゼネラル・エンタテイメント
鹿角 剛氏

■同社CGディレクター。『ゴジ・ジェネ』の総合的なディレクション、基本コンセプトなどを担当。

ついに本土上陸を果たしたゴジラ。本格的な市街戦が始まる!!

大阪 梅田エリア

目標破壊率	90%以上
目標クリアタイム	6分以内

スタート直後に絶好のコンボチャンスあり!

建物の並びのバランスがいいこのエリアは、コンボポイントもマップ各所に散らばるように存在している。コンボを決めるチャンスなので、取りこぼしがないように計画的な移動を心がけよう。特にスタート地点の側にある巨大なビルは、絶好のコンボポイントだぞ。ここは都市部だけあってビルの数が多く、適当に歩き回るだけでも破壊率80%は軽く突破できる。だが、それ以上を狙うとなると、常に自分が通ったルートを把握して、壊していないビルがどこに残っているかを考えながら行動することが必要となる。エリア自体が広い上に視点変化も目まぐるしいので、迷子にならないように注意すること。また、ビルとビルの間にある木も見落としやすいので、踏みつぶすことを忘れずに。細かい建物も多いので、破壊率100%を無理に狙うと時間がかかりすぎて、逆に評価を落としてしまう。それでは本末転倒だ。破壊率を稼いだら、素直にエリアアウトをしてクリアすることを考えよう。

エリアマップ

©＝コンボポイント
Ⓜ＝溶かせる建物
＝ビル
＝木
←＝タイムアタックおすすめルート

START
10%
17%
35%
18%
10%
10%

読者の考えたビルが登場!!

このゲームには、ゲーム専門誌の読者から公募した看板が登場している。梅田エリアのどこかには、本誌読者である酒井貴弘さんの「布施銀行」という看板名が採用されたビルが登場しているぞ。プレイする時には、ぜひ探してみよう！

布施銀行

開発者のコメント

「銀行系は狙いめでしたね。銀行は各都市にありますし、どんな銀行名でも違和感はあまり感じないものですし。その中でも、１番ありそうでない銀行を選びました」

ここでコンボ!!

◀スタート地点のすぐ近くにある巨大な駅ビル。このチャンスを逃すな。

破壊のテクニック3 鉄筋建造物はまず溶かせ!

マップ北東のビルの屋上にある観覧車。この観覧車に放射系の攻撃をかすめると、溶すことができるのだ。（ただし、直撃させると壊してしまうので注意）。こういった鉄塔は、一度溶かしてから壊した方が破壊率が高くなる。これを知らないと破壊率100%が達成できない場合もあるので、覚えておこう。

▲観覧車以外にも、鉄製のタワーなどが溶かせる。コツは放射系の攻撃を直撃させないことだ。

TRY! TIME ATTACK!! 必殺技の使いどころがポイント

このエリアは広すぎるので、制限時間内にエリア内を踏破することは難しい。まずは体当たりでビルを壊せる地帯を見つけ出し、そこを蛇行しながら歩いて破壊率を稼ごう。脇道にビルを見つけた時は、わざわざそこまで歩いて行かずに放射系の技を使って破壊すること。そうすれば、建物間を往復する時間が短縮できる。タイムアタック時は、多少の壊し残しには目をつむった方がいいぞ。

▼体当たりで建物を壊せば、必殺技ゲージもたまっていく。

デジプラネット(有) 麻生 憲 氏

■同社取締役、総合開発部部長。キャラクターやエネミーのデザイン、動きなどを担当された。

──初代ゴジラと平成ゴジラでは、ちゃんと鳴き声も違いますもんね。ところでキングギドラなど他の怪獣は入れずに、ゴジラに限定した理由はあるんですか？

鹿角：実は開発当初は、ガイガンとかも途中までモデリングしてたんです。しかし、各怪獣への思い入れというのは個人差が激しくて、どれを入れるか話がまとまらなかった（笑）。そこで、みんながそれなりに納得するキャラクターということで、初代からUSAまで、世代の違うゴジラそのものにこだわってやっていくことになったんです。デジプラネットさんにはかなり苦労していただいて、１体ずつ川北監督のチェックも受けつつ、ディティールを直しながら作り上げていったんですが……。

麻生：特に平成版ゴジラには苦労しましたね。最近のゴジラでも、実はちょっとずつ顔などが違ったりするんです。その辺のご指摘も受けたんですが、それぞれのいいところを取り入れて『ジェネレーションズ』版ゴジラというイメージで試行錯誤しながら今の形に落ち着いたんです。

──なるほど、平成の『ゴジラ』シリーズの集大成みたいな感じですね。動きについて苦労された点はありますか？

麻生：やはりそれぞれのキャラ独特の動きを出すのに苦労しました。たとえば、平成ゴジラは着ぐるみ感はあるんだけれどもリアリティが出ているとか、初代ゴジラは着ぐるみの妙なチープさがでてるとか、USAゴジラはトカゲっぽくとか……。

──USAゴジラは、映画とほぼ同時進行だったんですよね？

麻生：ええ。他のゴジラであれば、ビデオなどアニメーション用の素材もあるわけですが、USAゴジラは、映画でもほとんど全身ショットがなくて……。検討素材が少なくて困りました。

大阪 大阪城エリア

●目標破壊率 90%以上
●目標クリアタイム 5分以内

一種のボーナスステージ。思う存分暴れ回れ！

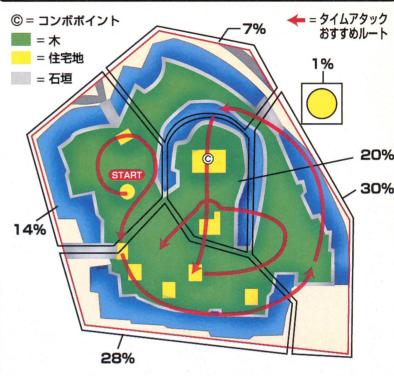
マップのほとんどが木という、非常に簡単なエリア。ただし、お堀の石垣が壊せることは意外と気づきにくいので、忘れずに破壊して歩くこと。もう1つ注意すべき点を挙げるならば、敵の布陣が強力なことぐらい。特に航空部隊には冷凍光線を放つスーパーXⅡを筆頭に、攻撃力の高い敵がそろっている。無茶な強行突破をすると倒されてしまう危険性があるので、こまめに回復をしながら敵を撃墜してしまおう。なお、このエリアでは木や家を壊しただけでコンボが発生するので、コンボ評価について心配する必要はない。

余談だが、この大阪城はゴジラとアンギラスの最終決戦の地。その戦いで大阪城の天守閣が壊されたという、知る人ぞ知る有名なエピソードもある。興味がある人は、映画『ゴジラの逆襲』を見てみよう。これ以外にもゲーム中に登場する都市は、映画の舞台となったところばかり。「ジェネレーションズ シアター」を参考に探してみるといいだろう。原作を知るとゲームの楽しさが増すぞ。

ここでコンボ？

RESULTS
Destroy A
Speed B
Shoot C
Power A
Combo B
Balance E
Your Title is
破壊王

▲ここは木をなぎ倒すだけでもコンボがもらえる、お得なエリアなのだ！

▼石垣は壊したかどうかの区別がつきにくい。しっぽ攻撃などで確認すること。

破壊のテクニック4 エリア外の建物も見逃すな!

マップを見ると分かる通り、このエリアにはエリア外にも建物が存在する。エリア外の建物を壊しても破壊率はアップするので、ちゃんと破壊していくこと。こういったエリア外の建物を壊す時は、エリアアウトのカウント中に戻れるように、速やかに行動することが必要だぞ。場合によっては、時間内にエリアまで戻れないほど遠い場所に建物があることもある。そんな時は、先にエリア内の建物を壊して破壊率を稼いでから、タイムアウト覚悟で壊しに行くしかない。こういうエリアは他にもあるので要注意だ。ただ、リスクの割に破壊率が少ないこともあるので、損得計算のかけひきも必要だぞ。

▲放射系の技は途中で止めることができない。ゲージをためすぎて使うと時間内に戻れなくなるぞ。

TRY! TIME ATTACK!! 石垣＆家を重点的に狙え！

ノーマルモードと同じく、歩くだけで破壊率が上がっていくので、基本的には簡単なエリア。ただ、意外にも破壊率80％以上を取るのは難しいので、気合いを入れて挑戦しよう。漠然と歩いても、破壊率は伸び悩んでしまうぞ。木よりも破壊率アップの効率がいい石垣や家を優先して壊そう。

▲足を止めず、とにかく歩き回ること。大阪城を壊すこともお忘れなく。

鹿角：東宝さん経由で、もとの映画のCGのモデリングとかをいただけないか、という話もしたんですが……「オリジナルは900万ポリゴンあるよ」って言われて（笑）。

麻生：それじゃ作った方が早いよって（笑）。結局、外観は、おもちゃなんかが出てたんでそれを基に作ったんですが、問題は質感。かなりウロコっぽいじゃないですか。なんとかオリジナルの質感がわかるメイキング本を見つけてきて作りました。

――各ステージの背景についてもお聞きしたいのですが、町並みがかなりリアルですよね。実際に取材されたんですか？

原：横浜と東京は別にしても、福岡、大阪、名古屋を2泊3日で（笑）。なるべく実際に建っている建物の感じを表現したくて、2,000枚ほど写真を撮りました。おかげで、地元の人が見てもおかしくないぐらいのレベルは保っているはずです。

――5都市、11エリアが登場するわけですが、この選択は？

鹿角：基本的には、映画に出てきたことがある都市をメインに選びました。実は当初は、各都市に3エリアずつ設定していて、その分取材もしたんですが、あえていくつか割愛したんです。たとえば大阪の道頓堀界隈なんかは低い建物ばかりなので、いくら壊してもおもしろくないんですよ。

――最後にゲームの中身についてもお聞きしたいのですが、高い評価を受けるコツはあるんですか？

原：いちおう、エリアクリアすれば称号がもらえるんですが、それには、6つの基準があります。そのバランスをうまく考慮しながらプレイしていただくといいと思います。

鹿角：でも、基本的には非常に自由度の高いゲームなんで、それぞれの目標を立てて好きに遊んでもらえればいいですね。

(株)ゼネラル・エンタテイメント 原 誠氏

■同社企画部所属。『ゴジ・ジェネ』のシステムを担当。『あつめてコロシアム』ではディレクションも行った。

CHAPTER 7 エリア紹介 世紀末覇王ゴジラ、名古屋を強襲せり！　大都市滅亡の日、迫る!?

名古屋 テレビ塔エリア

34年ぶりに、ゴジラが名古屋へやってきた！

福岡への上陸後、驚くべきスピードで日本北上を続けるゴジラ。福岡、そして大阪を葬り去ってきたゴジラの次なるターゲットは、愛知県の心臓部ともいえる都市、名古屋だった…。

このテレビ塔エリアの中心は、久屋大通り。パリのシャンゼリゼ通りをモチーフにしただけあって、整然とした街並びを見せている。そこに立ち並ぶのは超高層ビルやテレビ塔など、壊しがいのある建物ばかりだ。身も心も怪獣に成りきって、迅速かつ豪快に破壊の限りを尽くそう。ちなみにこのエリア近辺は、ゴジラにとってモスラに大敗を喫した苦い経験がある因縁深い場所でもある。初代ゴジラでこのエリアをプレイする時は、その雪辱を晴らす意味も含めてド派手に暴れ回ろう。なお、エリアの中央にそびえたつテレビ塔は、映画『モスラ対ゴジラ』でゴジラたちに壊された過去を持つ。

▶ゴジラの放射能火炎の直撃を受け、炎上するテレビ塔。プレイヤーであるキミ自身の手で、映画を越えるスペクタクルを創り出せ!!

TRY! TIME ATTACK!! 時計回りに移動しながら、効率よく破壊率を稼げ

まずは、南東のビル地帯を目指そう。その後、そこから時計回りに行進して、最終的に北東のビル地帯にたどりつくことを目標にすべし。このエリアもかなり広いので、無駄な行動は禁物だ。中央付近の建物は、放射系の技でテレビ塔を溶かすついでとして破壊すれば十分。踏みつぶして歩くのはタイムロスだ。

◀マップの西側に並ぶビル群を壊す時間を、どれだけ短縮できるかが決め手。

▲ゴジラを迎え撃つべく、最強の軍隊であるGーフォースが出動する。最終決戦の刻は近い…。

▼破壊の衝動、そして闘争本能の赴くままに暴れ回る大怪獣たち…。名古屋、SOS！

電ドリ編集部の怪獣王 チギラーが語る G-フォース豆百科

ゲーム中に登場する人類側の兵器は、スーパーXを初め、すべて平成版シリーズに登場したものばかり。個人的には、旧作ゴジラに登場したF-86セイバーにも登場してほしかったなあ。

89式装甲戦車
いわゆる普通の戦車。こんなザコにやられるようでは怪獣の名折れだぞ！

メーサータンク
根強い人気を誇る光学兵器。初代は66年の『サンダ対ガイラ』に登場。

92年式メーサー戦車（改）
左のメーサータンクの改良型。平成ゴジラの後期作品には欠かせない存在。

自走高射メーサー砲
92年の『ゴジラVSモスラ』で、メーサー戦車とともに活躍した。

93年式メーサー戦車（改）
自走高射メーサー砲の改良型。超低温レーザーを装備したものもある。

95年式冷凍レーザータンク
『ゴジラVSデストロイア』で、対デストロイア用の兵器とした製造された。

ヒューイコブラ
いわゆる普通の戦闘ヘリ。ロケット弾が武器だが、しょせんザコはザコ。

F-15 イーグル
平成版ゴジラのほとんどの作品に登場。でも一瞬で怪獣に倒される運命。

メーサー攻撃機
試作型レーザー兵器。火力は戦車に劣るが、高い機動力を誇る。

スーパーX
84年の『ゴジラ』に登場。カドミウム弾を使ってゴジラを追いつめた強敵。

スーパーXⅡ
スーパーXの改良型。ゴジラの熱線を跳ね返す能力を持っている。

スーパーXⅢ
冷凍弾、カドミウム弾、超低温レーザー砲を搭載。ゴジラ最強の敵？

CHAPTER 8 「あつめてコロシアム」必勝法 「あつめてコロシアム」の楽しみ方を大紹介!!

みんなで遊べば盛り上がるぞ!!

「あつめてコロシアム」では、ビジュアルメモリ『あつめてゴジラ』と連動した対戦ゲームが楽しめる。ここでは、本作に用意された2つの対戦モードについて紹介しよう。まずは『あつめてゴジラ』で育成している怪獣を使って戦う「ひとりでバトル」。この戦いは『あつめてゴジラ』同様、自分の怪獣が勝つと相手のDNAを吸収して進化し、負けると消滅してしまう。対戦相手が少なくてリストが埋まらなかった人も、このモードを利用すればガンガン対戦できるぞ。他の怪獣との戦いに勝って進化しないと育てられない怪獣も多いので、ぜひ挑戦してみよう。もう1つの対戦モードである「みんなでバトル」は、最大4人の友達とのバトルロイヤルが楽しめる。複雑なルールはなく、とにかく最後まで生き残れば勝ちだ。操作方法も攻撃相手を選ぶだけ、と簡単なので誰でも楽しめるぞ。単純ながら、それだけに1度始めると熱中してしまうこと受け合いだ。「ひとりでバトル」で集めた怪獣も含めて、リストに登録された中から好きな怪獣を選べるが、キャラによる優劣は一切ナシ。前提条件はみんな平等なので、あとは右で挙げた3点に気をつければ、有利に立てるかも？　この冬、「みんなでバトル」で熱くなろう！

クリティカルや一撃もアリ

『あつめてゴジラ』でおなじみの、通常よりも大ダメージを与える「クリティカル」や、どんなに体力が残っている敵でも1発で倒してしまう「一撃」は、このモードでも登場する。これらはランダムで発生するので、強運の持ち主は得をするかも？

▲「みんなでバトル」には、最大4人まで参加できる。『あつめてゴジラ』を持ち寄って、みんなで一緒に遊びまくろう！

相手に秘密で攻撃目標を選択

手元のビジュアルメモリで攻撃相手を選べることを利用すれば、「くたばれA君！」とか言いながらB君を攻撃するという、口先でのひっかけテクもアリ。

COMは成体で参戦!

▶COM（コンピューター）は、ゲーム中に登場している成体の怪獣を使ってくる。チビキャラ対リアルキャラの戦いの行方は？

COMは残りHPが1番高いキャラを攻撃

自分の体力が低い時には、この法則を思い出そう。自分の体力が低いということは、COMは必ず他のキャラに攻撃してくれるということ。そんな時にCOMを攻撃して倒してしまうのはもったいないぞ。

緊急攻略 ▶▶▶▶▶『あつめてゴジラ』での怪獣の集め方

『あつめてゴジラ』発売から数カ月。すべての怪獣を集めるのは難しくて、行き詰まってる人も多いハズ。そこで今回は、16体の怪獣への育成方法を大攻略！　怪獣は計3回成長し、成長する時にいた牧場によって成長結果が決まる。リストをコンプリートすると、『ゴジラ・ジェネレーションズ』にも影響するので、がんばって全怪獣を集めてみよう。ちなみにナンバー17以降の怪獣は、他の怪獣との戦いで勝った時にDNAを吸収して進化してするもの。対戦しないと全怪獣は集められないので、かなりの努力が必要だぞ。

▶「ひとりでバトル」での対戦結果はリストに反映される。勝てば、ちゃんと別の怪獣に進化できるのだ。

◆怪獣育成方法リスト◆

No.	怪獣名	育て方
1	ミニラ	①ふつうorスパルタ→②ふつうorやさしい→③ふつう
2	ラドン	①ふつうorスパルタ→②ふつうorやさしい→③やさしい
3	モスラ	①ふつうorスパルタ→②ふつうorやさしい→③スパルタ
4	ガニメ	①ふつうorスパルタ→②ふつうorやさしい→③あやしい
5	アンギラス	①ふつうorスパルタ→②スパルタorあやしい→③ふつう
6	マグマ	①ふつうorスパルタ→②スパルタorあやしい→③やさしい
7	ゴロザウルス	①ふつうorスパルタ→②スパルタorあやしい→③スパルタ
8	ジェットジャガー	①ふつうorスパルタ→②スパルタorあやしい→③あやしい
9	キングギドラ	①やさしいorあやしい→②ふつうorあやしい→③ふつう
10	ガイガン	①やさしいorあやしい→②ふつうorあやしい→③やさしい
11	スペースゴジラ	①やさしいorあやしい→②ふつうorあやしい→③スパルタ
12	カマキラス	①やさしいorあやしい→②ふつうorあやしい→③あやしい
13	ガイラ	①やさしいorあやしい→②やさしいorスパルタ→③ふつう
14	ビオランテ	①やさしいorあやしい→②やさしいorスパルタ→③やさしい
15	ゲゾラ	①やさしいorあやしい→②やさしいorスパルタ→③スパルタ
16	ガバラ	①やさしいorあやしい→②やさしいorスパルタ→③あやしい

◆リストの見方◆表中の①～③は、ゲーム開始時を第1段階として怪獣の成長段階を示している。怪獣は成長するとグラフィックが変わるので、その度に牧場（やさしい、スパルタなど）を変えていこう。第1、第2段階については、2種類の牧場のどちらを選んでも大丈夫。ステータスへの影響もない。

ペンペン トライアイスロン

DC	●ドリームキャスト ●発売中 ●5,800円
	●ゼネラル・エンタテイメント ●RCG

今回は、各エリアで必要な基本テクニックや全アイテムリスト、コース別攻略(コースマップ付き)など内容盛りだくさんでお届け!! 8匹目の隠しキャラクターもついに公開だ!!

各エリアに共通する基本テクを教えます

「走り」「泳ぎ」「滑り」の3つのエリアの総合力が問われる『ペンペントライアイスロン』(以下『ペンペン』)。レースに勝つためには、まず基本テクニックをマスターすべしということで、各エリアに共通のテクニックを紹介していくぞ。これさえマスターすれば、1Pプレイも対戦もコワイものなしだぞ。それではさっそくスタート!

▲白熱の4人同時対戦は、駆け引きの要素がいっぱいなのだ。

▲"しかけ"の対応も重要になるぞ。

"各モード"をポイント攻略

トライアイスロン

このモードでは無理をせず、自分のレベルにあったグレード(難易度)に挑戦し、基本テクニックをみがいていこう。ちなみに、アイテムをゲットできるのはこのモードだけだぞ。

VSアイスロン

対戦ということで、アタックが勝負の決め手になる。また、先行しているキャラはしかけにかかりやすいので、つねに中段につけて、しかけポイントで一気に抜き去るというのも1つの方法だ。

タイムトライアル

タイムアタックなので、コースを覚えておくことが大前提になる。しかけが作動せず、また、マイペンのみ出走となるので、レースのテクニックが純粋に反映されることになるぞ。

基本テクニック1 コースを覚えることが第1歩

「この直線のあとは、スピードを落とさないと曲がれない左急コーナーがある」など、コースの造りをすべて覚えてしまおう。時間は多少かかるが、これが勝利への近道につながるぞ。

▲コースがわかれば、レース展開がグンと楽になる。

ダッシュゾーンやジャンプ台は絶対使おう!!

ダッシュゾーンやジャンプ台は、ペンペンのスピードを一時的にアップさせる。見逃さないように。

▲相手を出し抜く絶好のチャンス。

▼ショートカットとしても使えるぞ。

基本テクニック2 コースは直線的に進むべし!

「いかにタイムを短縮できるか」。これは勝つためにはかなり重要なポイント。ということで、できるかぎりコースは直線的に進んでいくようにしよう。要は最短ルートでコースを進めということだ。

▲コース構成を覚えよ。

▶時間の短縮が計れるはずだ。

◀最短ルートをすすめ!

基本テクニック3 ストロークは常に一定のタイミングを保つ

「滑り」や「泳ぎ」の時に必要になるストロークは、ボタンを連打するのではなく、つねに一定のタイミングでボタンを押すことが重要。このテクニックは、ダッシュゾーンやジャンプ台以外で必ず使うことになる基本テクなので、しっかり練習しておくことが大切だ。

Ⓐボタンを押す

Ⓐボタンをはなす

またⒶボタンを押す

チビペンとデカペンではストロークのタイミングが違う!

チビペンとデカペンでは、ストロークのタイミングが微妙に違う。デカペンの方が、チビペンよりⒶボタンを押しっぱなしにする時間が少しだけ長いのだ。これとは逆に、ブレーキの利き方は反比例していることも頭に入れること。

▲タイミングは早め。

▶長めに「こぐ」感じ。

エリアごとの攻略ポイントはこれだ!!

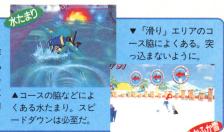
さて、基本テクニックがマスターできたと思うので、次は各エリアの攻略ポイントを伝授していくぞ。当然、エリアごとで必要なテクニックが違ってくるし、キャラクターによって、得意、不得意のコースがある。まずはこの2つをしっかり頭に入れることが大切だ。

"水たまり"や"ふかふか雪"は入っちゃダメ!!

コース脇やコース上に存在する、"水たまり"や"ふかふか雪"。ここに入ってしまうと、スピードが大幅にダウンしてして、タイムロスにつながるので注意。

▲コースの脇などによくある水たまり。スピードダウンは必至だ。

▼「滑り」エリアのコース脇によくある。突っ込まないように。

滑り SLIDE エリア

コーナーリングのテクニックがエリアを制するカギ!!

「滑り」でもっとも難しいのが、やはりコーナーリング。ポイントは、コーナー手前でⒶボタンを放してしっかり減速し、ペンペンの方向をコースと平行に整えること。この方法がもっとも有効になるぞ。右の図でコーナーリングのテクニックの例を紹介しているので、これを参考に練習しよう。

滑りが得意なキャラ
スパーキー、ティナ、バック

▶下り坂なので、このあたりから早めに減速。

◀一定のタイミングでストロークを再開する。

Ⓐボタンを放してペンペンの角度を整えていく（▲）

ちょっとお得情報 コーナーリングの性能はペンペンごとに違う!

コーナーリングの性能は各キャラごとに異なる。まず、コーナーリング性能がもっとも優れているのがティナ。よほどのコーナーでない限り、最高速でコーナーをクリアできるはずだ。逆にスニークは、他のキャラ以上にコーナーの手前でキチンと減速しないと、上手く曲がることができない。右の表によ～く目をとおして、この違いを覚えておくように。コーナーリングは滑りエリアでもっとも重要になるぞ。

コーナーリングランキング	
抜群	ティナ
普通	スパーキー ジョー、バック バレリー
やや悪い	ミスター・バウ
悪い	スニーク

※編集部が独自に調べたデータです。「普通」のキャラには多少の差があります。

◀同一コーナーでティナとスニークのコーナリング性能を比べてみる。ティナの場合、このくらい曲がるが…。

▶スニークだとあまり曲がらない。キャラごとのコーナーリング性能違いがわかるはずだ。

泳ぎ SWIM エリア

おじゃまなキャラに特に注意せよ

ストロークのタイミングが重要な「泳ぎ」エリア。ここには、当たるとスピードダウン確実のおじゃまキャラが、いたるところにいるのだ。ただし、出現場所はいつも決まっているので、注意していれば恐れる必要はないぞ。

泳ぎが得意なキャラ
ジョー
スニーク

「泳ぎ」エリアに登場するおじゃまキャラ
コンペイウニ（おかしのコース）
プクちゃん（ひきょうのコース）
バスタブマン（おもちゃのコース）
ビリリン　　（ホラーのコース）

◀場所によって雰囲気が違う。

▼当たるとスピードダウン。浮いているだけなのでよけてしまえ。

▶こいつもフワフワ浮いているだけ。

▶狭い通路の床や天井に張り付いている。

走りRUNエリア

「しかけ」が満載!! アタック（おじゃまのしあい）が勝負の決め手!!

何といってもアタックがこのエリアのポイント。前方にキャラがいる場合は、積極的にアタックしよう。アタックは一時的なスピードアップにつながり、タイム短縮に使えるのだ。

走りが得意なキャラ
ミスター、バウ、バレリー

▲数々の「しかけ」が走りエリアには存在する。上手く利用できれば、他キャラをハメることができるのだ。

ちょっとお得情報 VSアイスロンにおけるアタックテクニックを伝授

待ち伏せしてアタックする、アタックされてフラフラしている相手に再度アタックするなど、極悪に攻めるのがオススメだ。精神的に相手を揺さぶって、レースをモノにしよう。

▲密集地帯では、アタック合戦になること必至なのだ。

テクニカルポイント アタックキャンセルを使いこなす

ダッシュゾーンや、エリアのゴールに入る際にアタックで入ると、アタックがキャンセルされるのだ。アタック後の硬直がなくなるので、タイムの短縮につながる。このテクニックを徹底しよう。

アタックキャンセルの使いどころ
ダッシュゾオーン、エリアのゴール
あたふたゾーンの入り口

◀ダッシュゾーンに入る場合はかならず実行。

◀この場合ももちろん使用。お忘れなく!

あたふたゾーンの出口を抜ける場合にも使える!!

あたふたゾーンの出口付近は、しかけの作動でなかなか進めなかったりする。アタックの突進力を生かせ！

◀出口にアタック。硬直は、この際無視。

テクニカルポイント ジャンプアタックで段差を楽にクリア

ジャンプ中にアタックボタン（Ⓑボタン）を押すと、ジャンプアタックができる。段差の上にいるキャラにこのテクニックを使うと、相手の頭を蹴り飛ばして段差を越えることができるのだ。状況によっては、一気に2段越えることも可能なので、段差があるところではつねに狙うべし。

▶すかさず攻めろ!!

◀楽々クリアできる!!

段差をジャンプで越える時は手前から軽くジャンプ

段差は密着せずに手前からジャンプする方が越えやすい。このテクニックは使用することが多いので、ぜひとも覚えておくように。

▶手前からジャンプ。感覚で覚えよう。

「滑り」と「走り」、そして"あたふたゾーン"がレースの行方を大きく左右する!!

「滑り」と「走り」エリアがレースにおいてカギとなる。というのも、コーナーリングのテクニックやアタックが、他のキャラを抜くチャンスとなるからだ。これに、〝あたふたゾーン〟をいかに抜けるかが絡んでくる。複数のキャラが一度に集合する可能性が高いこのゾーン。一発逆転のチャンス到来というワケなのだ。

◀運の要素もふんだんにある。逆転をねらえ。

編集部オススメキャラ バランスのイイスパーキーが最高!!

高性能なコーナーリング＋速さ（滑りエリア）という2点の充実がポイント。

◀スパーキーを使って一位を取りまくれ!!

アイテムを集めて、友達に自慢しちゃおう!!

レースに優勝すると、アイテムがもらえるのは知っているはず。なんとアイテムは、全部で44種類もあるのだ。ここでは、この全アイテムを大公開。どのレースでどのアイテムがもらえるというような決まりはなく、ランダムに出現。とにかくペンペンたちをカッコよくメイキングできるのは嬉しいところだ。アイテムリストを埋め尽くすように頑張ろう。

◀苦労してレースに優勝すると…

▶アイテムを一個ゲットしたぞ!!

マイペンをドレスアップ!!

▶これだけのアイテムを集めるのは至難の技。どのアイテムを身に着けてドレスアップしようかな?

セットもののアイテムは同時に身に着けられるぞ

基本的に、アイテムは1つしか身に着けられない。だけど、セットもののアイテムは、一度に2〜3つ身に着けられるぞ。

◀セットで身に着けていると、カッコよさ2倍!!

アイテム（全44種類リスト）

名称	装着箇所	特記事項	名称	装着箇所	特記事項
シルクハット	頭	ミスター・バウの初期アイテム	サングラス	頭	ギャングセット
スパークメット	頭	スパーキーの初期アイテム	マシンガン	体	ギャングセット
イカぼうし	頭		リボン	頭	ヒロインセット
コックぼうし	頭		ガラスのくつ	足	ヒロインセット
カーニバルかざり	頭		バニーのみみ	頭	バニーちゃんセット
フランケンのくぎ	頭		バニーのしっぽ	体	バニーちゃんセット
ちょんまげ	頭		セクシーハイヒール	足	バニーちゃんセット
インデアンのはね	頭		こうじヘルメット	頭	こうじげんばセット
アフロヘアー	頭		つるはし	体	こうじげんばセット
インテリめがね	頭		じかたび	足	こうじげんばセット
サイレンハット	頭		シュノーケル	頭	ダイビングセット
クイズハット	頭		ダイビングボンベ	体	ダイビングセット
マジックハット	頭		あしひれ	足	ダイビングセット
かざみどり	頭		とざんぼう	頭	とざんセット
でんとうメット	頭		リュック	体	とざんセット
びっくりマーク	頭		とざんぐつ	足	とざんセット
むさしのかたな	体		サンタのぼうし	頭	サンタセット
まじんのくつ	足		サンタのふくろ	体	サンタセット
かっこいいくつ	足		あかいくつ	足	サンタセット
うわばき	足		てんしのわっか	頭	てんしセット
モグタンのぼうし	頭	2周目の「エンディング」でゲット	てんしのはね	体	てんしセット
ハナミズのハテナ	頭	ハナミズの初期アイテム	はねつきシューズ	足	てんしセット

8匹目のペンペン ハナミズ大公開!!

8匹めのペンペンの詳細が判明した。その名も「ハナミズ」。いきなり加速したり、極悪なアタックをしてきたりと、とにかくむちゃくちゃなスーパーキャラなのだ。

出現方法 トライアイスロンの全モードをすべてクリアすると出現。

▲ムカツクこと多々あり！

COMキャラとしてのハナミズは…

プレイヤーキャラのじゃまばかりしてくる嫌なヤツ。待ち伏せしていることもよくある。

マイペンとしてのハナミズは…

地形を無視して進めたり、ジャンプ力が2倍だったりと、性能はいいが、操作となると……。

ハナミズ 8匹のペンペンの中でも、最高の性能を誇るハナミズ（コイツだけスキー！）。リプレイでその動きをよーく確認してみよう。その性能と極悪な動きに驚くぞ。

次ページから、コース別の攻略開始!!

全コースを完全攻略!! これでアナタも『ペンペン』マスター

ここからは、全4コースをマップつきで攻略していく。コースを覚えることが最重要なので、マップと照らし合わせながら、確実に覚えていくようにしよう。あとは、ひたすらコースを走って練習するのみ。目指すは、全コース1位通過だ!!

マップの見方

- ▲…ダッシュゾーン
- ▼…ジャンプ台
- ⚠…しかけ
- ✕…おじゃまキャラ
- ■…ふかふか雪
- ■…つるつる氷
- ■…水たまり

◀つるつる氷はスピードアップに使える。

おかしのコース SWEET Course

初心者向けのコースということで、コースの作り自体はそれほど複雑ではなく、距離的にもっとも短いコース。手慣らし的なコースというワケなので、操作の練習には最適だろう。まずはこのコースにチャレンジしてみよう！

エリア1「滑り」ぷるぷるゼリーのおか
最終コーナーが最大のポイント

初級コースの一番最初のエリアというだけあって、難しいポイントは1カ所しかない。それが最終の左コーナーだ。下り坂からスピードにのって突っ込んでいくことになるので、コーナー手前で確実に減速するようにしよう。そして、減速中に角度を整えてストロークを再開すればOK。ここ以外は、ほぼ最速で進んでいくことができるはずだぞ。

▶減速するポイントは、キャラによってまちまちだが、だいたいこの辺り。ここでのタイムロスは、この後のレース展開に影響してくる。

◀最短ルートは左側だが、右側のダッシュゾーンが入りやすい。

氷の下り
右バンク
左バンク
氷
スタート

エリア2「走り」おかしのむら
"あたふたゾーン"の乱戦を制する!!

このエリアのポイントは、"あたふたゾーン"。向かい風が止んだ時が最大のチャンスだ。

▼アタックで進むのも1つの手。

シロップの川
うねり
扉
扉
ウエハース風車（あたふたゾーン）
扉
スタート

ジャンプでしっかりよけよう。

▲コブの頂上からジャンプすればタイムの短縮になる。

エリア3「泳ぎ」ソフトクリームとうだい
比較的楽な「泳ぎ」エリア コンペイウニに要注意!!

距離的には、かなり短かいエリアといえる。カーブに存在するコンペイウニにさえ注意すれば、それほど苦もなく進んでいけるはずだ。

▶コンペイウニに当たってしまうと、後半がキツくなる。

エリア4「滑り」フラッペのもり
急カーブへの対処方法が問われる！スピードダウン重視!!

各コーナー（カーブ）では、アウトインアウトを徹底しよう。問題なのは、地面がつるつる氷の「氷」エリア。曲がる際は、コース脇に突っ込まないように細心の注意を払おう。

スタート
モグタン
コース脇が雪
氷
倒れフラッペ
GOAL

◀ダッシュゾーン直後のモグタン！

直線的に進もう

スピードをころさないために、直線的に進もう。

▲減速してストローク。これを繰り返せばOK。

ペンペン攻略アイスロン

トライアイスロンモードで、すべてのコースのすべてのグレード（難易度：イージーアイスロンなど）をクリアすると2周目に突入する。この2周目は、COMのレベルが格段に上がっているので、1位をとることがかなり難しいのだ。ただしやり応えは十分なのでチャレンジしてみよう。

ひきょうのコース
Unexplored Aegion Course

ダイナミックな構成でコース自体も広いので、ペンペン同士の衝突が少ないと思われがち。だが、実際に直線的に走っていくと、衝突は避けられないところが多いのだ。中級者向けのコースならではといった感じだ。

エリア1「滑り」アナコブンダリバー
ひたすらコース中央を直線的に進んでいく

コース中央を直線的に進んでいくように。「うねうね地帯」の連続ジャンプも、もちろん直線ジャンプだ。

◀中央をひたすら直進だ。

ここも直線的に進む
最短ルートで進むことにより、タイムの短縮が可能になるぞ。

エリア2「泳ぎ」クラーケンすいどう
おじゃまキャラに注意しつつコース中央を泳いでいこう

「ソフトクリームとうだい」に比べるとかなり長いが、おじゃまキャラにさえ注意すれば、それほど難しくはないだろう。

▶クラーケンの間を進む。

◀眼前にダッシュゾーンが。

◀プクちゃんには絶対当たるな。

エリア3「滑り」アイスバットどうけつ
嫌なしかけとアイスバットとにかく大変なエリア

注意すべきポイントがたくさんありすぎるのがこのエリア。ポイントとなるところすべてを写真で紹介しているので、押さえておくように。コース最大の難所だ。

◀小刻みなジャンプで様子を見つつ…。

▲かならず2つのダッシュゾーン両方に入る。

<あたふたゾーン>

▲床の回転が止まったら進む。アタックもいける。

▲しかけの氷結晶はジャンプで越えられる。

◀アイスバットがいるので要注意。

▲つるつる階段は、できるだけ中央を進むように。

▲両脇にいるモグタンに当たってはダメ。

スタート

エリア4「泳ぎ」ナウマンモせつげん
ジャンプ台が多数存在上手に使いこなそう!!

ジャンプ台には最高速で突っ込んでいこう。そうすると、かなりの距離のショートカットが可能となる。あとは、わかりづらいコースを覚えればOK。途中の分かれ道は、どちらを進んでもよい。

▶まずはこちらのジャンプ台を使う。

▶2つめのジャンプ台に飛び込め。

◀最高速で突っ込んでいくべし。

雪像カーブ
ジャンプ台地帯
直角カーブ
GOAL
スタート

ペンペン攻略アイスロン ひきょうのコース補足…ナウマンモせつげんでは、いきなりコースの脇からムクジャラと呼ばれる生物が飛び出してきて、ペンペンたちの進行の邪魔をするのだ。本当に突然なので、避けるのはかなり難しい。マップ上の×の位置にいるので、付近を通る際は注意。

おもちゃのコース
Toy Course

上級者向きのコースということで、しかけの数が段違い。一度のミスが順位に大きく左右する場面がかなりあるので、ミスは絶対に許されないぞ。何度も練習して、まずは、しかけのクリア方法をしっかり覚えてしまおう。

エリア1「走り」ダックリングパーク
1度のミスがすべての命とり!! 集中力がカギとなる

しかけへの対処を間違うと、それだけでビリになってしまうシビアなエリア。ボビンボールの乗り方と背中の赤いアヒル(ジャンプ2倍)がポイントになる。

矢印のルートでアヒルジャンプをクリア

3つのアヒルジャンプすべてに飛び乗って、左端にある通路に向かうのがベスト。練習あるのみだぞ。

▶目指すは左前方のあひるジャンプ。

◀壁沿いの通路に向かってジャンプ。

▶先端(てっぺんではない)に触れる感じでジャンプしよう。

エリア2「泳ぎ」バスタブすいろ
コースは長いおちついて進もう

基本的には、中央を泳いでいけば問題はない。ダッシュゾーンを見逃さないようにするのが、唯一の注意点だ。もちろん、障害物には当たってはダメ。

▶モーターあひるに当たると一気に減速。

◀かならず上の通路を進むべし。

▶中央を進みつつ、シャンプーをよけまくる。

エリア3「滑り」ピンボールバレー
ひたすらスピードにのってノリノリで滑りまくろう!!

すべて最高速で進んでいけるので、爽快感は抜群。ボビントンネルは、なるべく直線に近い角度で壁にぶつかっていくようにする。ちなみに、ここでも一定ストロークをお忘れなく。

◀角度はこのくらいがベスト。

▶ボビンボールに当たると思わぬ方向に飛ばされる。

エリア4「滑り」ブロックキャッスル
直角カーブの連続はしっかり減速する

一番のポイントは、直角カーブの連続地帯。ダッシュゾーン後に訪れることになるので、とにかく意識して減速しなければならない。もちろん、他の場所では、できるだけ最高速を保つようにしよう。

◀左端をかすめる感じで。

▶しっかり減速して角度を正そう。その後再スタート。

ペンペン攻略アイスロン
ピンボールバレーのボビントンネルで、変な角度で壁にぶつかると、両脇の壁で平行に跳ね返り合い、前に進めなくなることがある。一見してハマったような状態だが、落ち着いてペンペンの角度を進行方向に向けていれば、このハマり状態から脱出することができるぞ。

ホラーのコース Horror Course

とにかくコースが狭いのがホラーのコースの特徴。「ホラーハウス」での、“おじゃまのしあい”が熱いコースでもある。いい換えれば、「ホラーハウス」の時点で、“おじゃまのしあい”に関わらないよう先行できれば最高なのだ。

エリア1「滑り」ガイコツどうくつ

コース中間のコーナーに細心の注意を払おう

とにかく狭いので、マイペンの進行方向を保つのが大変。コース中間のコーナーは、サイドの水たまりにだけは突っ込まないよう、減速しよう。

▲右端の地面を滑っていく。

◀減速しすぎてもここではOK。

エリア2「泳ぎ」かいぞくせんのはかば

コースの作りを覚えて最短ルートを進む

ダッシュゾーンが多いので、どれも見逃さないように進んでいきたい。最後の「急な上り」では、海流（泡が出ているところ）にのっていけばラクに進める。

▶見逃しやすいダッシュゾーン。この位置にある。

エリア3「走り」ホラーハウス

狭い通路でのレース いかに先行できるか!!

ホラーのコース最大の激戦区。急カーブの連続は、アウトインアウトを徹底しつつ、アタックのチャンスをねらおう。しかけがたくさんあるので、すべての対処方法を知っておと便利だぞ。

▲手前で止まって、やり過ごすように。

右端の壁づたいに進む

チビペンの場合は、壁づたいに進めばしかけにかからず進める。

▼左端からしか先に進めない。お忘れなく。

◀進む際には、浮遊している本（しかけ）に注意。

▶タイミングを見計らって進むしかない。

エリア4「滑り」ハロウィンロード

スピードにのってゴールまでまっしぐら!!

▼左側から矢印の方向に入っていこう。

あとはゴールまであと一息といったエリア。あまり順位の変動が望めないので、とにかく気持ちよく滑っていこう。ちなみに、途中のわだちは、かならず中を進むこと。わだちの外だと大幅にスピードダウンしてしまう。ここに注意すれば、あとは大丈夫。

どちらから進んでも問題ナシ。

▲コースのド真ん中にある木。わかりやすいが、結構嫌な感じ。

▶わだちの中をかならず進むように。スピードがかなり出るぞ。

ペンペン攻略アイスロン

ホラーハウス補足…ブラッディの部屋ではデカペンの場合、壁ぞいに進んでもしかけ（手）に引っかかってしまう。よって、しかけの手前で立ち止まって、やり過ごしてから進むしかないのだ。かといって、後ろからアタックされたら終わりなんだけど…。

ジュライ

DC ●発売中 ●5,800円 ●フォーティファイブ ●ＡＶＧ ●ＶＭ（ブロック数４）

１年後の東京を描いた世紀末ＡＶＧ『July』。現代の黙示録とでもいうべきこの作品を、今回は物語のキーポイントを中心に読みすすめてみよう。

ストーリー中盤までのキーポイントを徹底チェック!!

この『July』は、立場の違う２人の主人公、誠とヨシュアの視点を切り替えながら、物語を読み進めていくのが特徴。そこで今回は、より深く物語を理解するためにも、チャプター９までのチェックポイントを主人公別に解説していこう。それぞれのシナリオの流れを見比べながら、中盤までのストーリーをしっかりと把握していってほしい。なお本編に目を通す前に、プレイの際の注意点と、主要人物の相関図を確認しておこう。

▲見なれぬ人物はＩＤで確認！
▶移動可能な場所は全部回ろう。

プレイの際に注意したい3つの要素

1 選択肢に注意!

物語中、なにげなく登場する選択肢。しかし特定の選択肢を選ばないかぎり、登場しない人物もいるので注意が必要だ。また、選択しだいではゲームオーバーという結末も…。

2 詰まったら主人公を切り替える

移動できる場所をすべて回ったのに物語が進行しない。このような場面に遭遇したら、ザッピングで主人公を切り替えてみよう。もう一方の主人公が何らかの行動をすれば問題は解消されるはず。そして、ふたたび主人公を切り替えればＯＫ！

3 時には寄り道も重要!?

前述のとおり、プレイヤーの行動によっては遭遇しない人物も出てくる。これらの人物に会うためには、目的地を訪れる前になるべく寄り道すればよい。その際はこまめなセーブ＆ロードも重要だぞ。

▶未登場人物の数は、ヒストリー画面の空白で確認可能。

主要人物相関図

『July』の世界は、150人にもおよぶ個性的な人物によって紡ぎだされている。ここではその中でも、物語の中盤までに登場する重要人物の関係を検証する。この図式を考慮に入れてプレイすれば、物語がより理解しやすくなるぞ。

高村家

高村　誠
慰霊祭会場で矢田に渡されたＭＯのせいで、不本意ながら一連の事件に関わることになる本編の主人公。

高村　紀子
誠の母。６年前イギリスへの家族旅行の際バス爆破事件に遭う。以来意識不明の重体であり、現在も入院中。

高村　恵
誠の妹。６年前のバス爆破事件に遭遇し、その際に死亡したと思われる。メラニン欠乏症という特異体質だった。

高村　直樹
誠の父であり、ＮＡＸ製薬に勤務している。事件以来研究に没頭するようになり、家を空けることが多くなった。

家族ぐるみのつき合い

恋愛感情？

里見　えり子
誠の幼なじみ。誠のかわりにＭＯを解析したことが原因で、事件に巻き込まれる。誠編のパートナー的存在。

ＭＯ渡す

矢田　武史
ＮＡＸ製薬に勤務していた。慰霊祭で誠にＭＯを渡した後の消息は不明。誠の父と何かしらの接点があった…？

偽りの入会

インゴット

マザー・カーマイン
５年前に突然姿を現し、インゴットの聖母として数々の予言を伝え始める。それ以前の彼女の経歴は、すべてが謎。

ノエス・サラマンド
インゴット日本支部長。組織の活動は実質的にこの人物に委ねられている。セックスレス体だが特殊能力は不明。

土屋　則幸
誠の大学の友人であり、インゴットの構成員。誠がインゴットの活動に関心を示し、入会する際の仲介役となる。

パティー・アマティ
ジョルノによって拉致されたセックスレス体の少女。他のセックスレス体を感知する特殊能力を持っている。

共に行動

勤務

NAXグループ

ジーン・レイブン
ＮＡＸグループ総帥であり、かなり強引な手腕で経済界を手中に収めようとしている。前半には登場しないが…。

ジョルノ・ディーニ
ヨシュアが復讐しようとしている人物の１人。ジーン直属の部下であり、セックスレス体の捕獲を任務とする。

対立

復讐

ヨシュア
己を裏切った男に復讐するために生きる、もう１人の主人公。肉体的な痛みを感じないという特殊能力を持つ。

協力

三島　久作
「20世紀タイムス」というタブロイド紙の記者。慰霊祭会場でヨシュアに出会い、彼に情報を提供することになる。

高村誠とヨシュアのシナリオポイントを探る

ここからは、物語の中盤となるチャプター９までの２人のシナリオを、リプレイ形式で解説する。各チャプターの左側が高村誠、右側がヨシュアのシナリオだ。２人の行動を対比させてみれば、新たな事実が見えてくるかも…。

CHAPTER1 1999.7.7

高村誠　平穏なる日々

慰霊祭を翌日に控えたこの日、誠は幼なじみのえり子によって無理矢理起こされる。大学や喫茶店で友人たちと他愛ない話に興じ、その帰りに入院中の母を見舞う誠。この日の誠はまだ知るはずもない。神の悪戯とでもいうべき、波乱に満ちた運命が、彼の前途に待ち構えていることなど…。

▶誠の祖父の克彦。厳しい一面もあるが、優しい人物だ。

CHECK POINT
●誠の家族構成に注目しておこう

ヨシュア　真夜中の逃亡

警察の包囲網をかいくぐり、ヨシュアは走り続ける。数時間前に発生したある殺人事件。その犯人こそ、他ならぬ彼だったのだ。彼の殺した相手とは？　そして、彼の犯行の動機とはいったい何なのだろうか!?

▲▶警察に追いつめられたヨシュアは、作業員の制止も聞かず、暗い海面へと飛び込む。

CHECK POINT
●いとも簡単に殺人を犯すヨシュアの目的は？

CHAPTER2 1999.7.8

高村誠　慰霊祭にて

えり子と共に、慰霊祭に出席した誠。式典の最中、えり子のもとを離れた彼は、矢田という男から謎のＭＯを手渡される。なお、この場面は会いにくい人物が多い。こまめにセーブしておこう。

▲矢田に渡されたＭＯにより、誠らは事件に関与することに。

CHECK POINT
●６年前のバス爆破事故は、単なるテロリストの仕業ではなかったのか？
●矢田は誠のことを知っているような口振りだったが？
●矢田に渡されたＭＯの内容とは？

接近する２人の主人公

慰霊祭会場では、２人の主人公が顔をあわせそうになる場面がある。それぞれが別の主人公に抱いた印象にも注目してみよう。

▶この場面とは逆に、誠がヨシュアに気付くことも？

ヨシュア　矢田を追って…

ヨシュアが目を醒ますと、そこはスナック“マリー”の店内だった。そこで彼は、復讐すべき相手がいること、その相手がＮＡＸであることを独白する。そしてＮＡＸの人物が慰霊祭に顔を出すことを知ったヨシュアは、彼とコンタクトをとるため会場へと向かう。

▶ヨシュアの見る悪夢は彼の過去の映像？

CHECK POINT
●ヨシュアの過去にいったい何があったのか？
●ＮＡＸに勤務する矢田のことが判明

CHAPTER3 1999.7.9

高村誠　狙われた誠たち

母へ慰霊祭の報告をすませ帰宅してみると、ＭＯの解析を終えたえり子が待っていた。彼女によると、その中には「MEGUMI」という名のプログラムが入っていたらしい。死亡した誠の妹と同じ名前に、驚きを隠せない２人。そしてその夜、ついに誠たちに魔の手が忍び寄る！

▲謎の人物を見かけたあと、えり子の家が爆破される！
◀このプログラムには、どんな意味が隠されているのか？

CHECK POINT
●プログラム“ＭＥＧＵＭＩ”の正体は？

ヨシュア　死体なき殺人

三島という男の情報をもとに、矢田の自宅へと向かうヨシュア。だが、そこに矢田の姿はなかった。仕方なくヨシュアは、矢田の持ち物からＮＡＸについての情報を探し出す。なお、ここで情報を見つけるには、ちょっとした手順が必要。気になる数字や単語はメモしておくこと。

◀矢田の部屋は凄惨な状況になっていた。

CHECK POINT
●矢田はすでに殺されてしまったのだろうか？
●気になる“Ｒ計画”とはいったい……？
●復讐すべき人物の１人であるジョルノ・ディーニの名を発見！

CHAPTER4 1999.7.10

高村誠　事件の裏には…

えり子邸は何者かに爆破されたものの、さいわい家人に被害はなかった。そしてえり子一家は、日頃から付き合いのあった高村家へ居候することになる。事件の悲しみを振り払うようにつとめて明るく振る舞うえり子の姿を見て、誠は必ず真犯人を捕まえることを決意するのだった。

▲個性豊かな(？)えり子の友人たちは必見！

◀警察に協力を頼むが、単なる事故として処理される。

CHECK POINT

●一連の事件にはＮＡＸグループが関与しているのか？

ジョルノを発見　ヨシュア

矢田の部屋で得た情報をもとに、ジョルノの停泊しているホテルを訪れるヨシュア。その途中三島と会い、ヨシュアは彼と共に行動することになった。そしてなかなか現れないジョルノを探し出すため、ひたすら待ちつづける2人。なお、場所がホテルだけに、ここにはさまざまな滞在者がいると思われる。あちこち歩いてみよう。

▶不審な男とフロント係の会話を、読唇術を使って読みとる三島。

CHECK POINT

●ジョルノ本人の顔を確認！

CHAPTER5 1999.7.11

高村誠　爆破の犯人が判明！

インゴットのメンバーである土屋に誘われるまま、アルバイト先のキャンプ場へ向かう誠とえり子。しかし、彼らが着いた場所はＮＡＸ重工の工場だった。インゴットはＮＡＸの戦争兵器製造に抗議するため、集会を開いていたのだ。そこで誠たちは、偶然爆破犯を見かけることに！

▲結局インゴットの手伝いをする誠。

◀爆破の犯人は、ＮＡＸ重工の警備員だった。

CHECK POINT

●えり子の家を爆破した男はやはりＮＡＸとつながりがあった！

ヨシュアの復讐　ヨシュア

ヨシュアが再びジョルノのホテルを訪れてみると、彼はすでにチェックアウトを済ませていた。いったんホテルを出て秋葉原へ向かおうとしたヨシュアは、パティーという少女に出会う。思わぬ同伴者を連れ、ヨシュアはジャンクショップへ向かうことになるのだった。

▲ついに復讐相手の１人、ジョルノと対峙するヨシュア。

▼特定人物への復讐後はこの画面が登場。

CHECK POINT

●キーワード“ＳＥＸＬＥＳＳ”とは何を意味するのか？
●幼いヨシュアを拉致した男がジョルノだったことが判明！

CHAPTER6 1999.7.12

高村誠　深夜の潜入

爆破犯がＮＡＸ重工の警備員だったため、誠らは深夜の工場に侵入する。だが、事務室のコンピュータで人物ファイルを検索する途中、当の本人に発見されてしまった。とっさの機転で男を組み敷いたものの、ＮＡＸの処理班により男は射殺され、２人はさらなる窮地に立たされる！

▲男から真相を聞き出そうとした瞬間、別の場所から銃声が！

◀ＮＡＸの魔手から助けてくれたのはインゴットの人間だった。

CHECK POINT

●口封じのために同僚をも殺してしまうＮＡＸの秘密とは？
●武装した調査部門を持つインゴットの目的とは？

パティーとともに　ヨシュア

パティーと話すうちに、彼女もまたセックスレス体であることが判明。彼女には他のセックスレス体を見つけだす能力があるという。奇妙な連帯感で結ばれた２人は、NAX重工への侵入を決意。だが潜入が困難であると気付いた２人は、NAXと対立関係にあるインゴットに接触を試みる。

▲まずは正面から侵入を試みる。…が、当然ながら断られる。

▶インゴットではパティーの特殊能力が役に立つのだろうか？

CHECK POINT

●セックスレス体としてのパティーの特殊能力が判明！
●情報を入手するためインゴットに接近することを決意

CHAPTER7 1999.7.13

高村誠 偽りの入会

▼インゴットの礼拝堂で見た肖像画は…？

▲誠が目的を持って入会することも知らず、土屋は喜んで手はずを整えてくれる。

昨日の一件以来NAXが事件に関与していることを確信した誠。しかし一個人の力では世界的企業に太刀打ちできないと考え、インゴットのバックボーンを利用しようと決意する。

CHECK POINT
- インゴットの聖母、マザー・カーマインとは何者なのか？
- インゴットの知られざる一面が明らかに！

ヨシュア 三島の運命は？

ジョルノとの一件以来、ヨシュアは三島との連絡が途絶えていた。三島がNAX重工を調べていただけに気がかりに思ったヨシュアは、三島宅を訪問する。そこで彼が目にしたものは…。

▲幾多の死線をくぐり抜けてきただけに、雰囲気から何かを察知するヨシュア。

▼ただならぬ状況に狼狽する三島の愛人。

CHECK POINT
- 三島はNAXの情報をどこまでつかんでいたのか？
- 三島を殺害した犯人は、矢田を殺害したと思われる人物と同じ？

CHAPTER8 1999.7.14

ヨシュア インゴットパークにて

インゴットに接触するため、彼らの経営するテーマパークを訪れたヨシュアとパティー。熱心に入会をすすめる幹部。怪しげなグッズを買いあさる信者…。ここでは教団員たちの奇行や教団の実状を知ることができそうだ。なるべくパーク内を動きまわり、多くの人物と会話しておこう。

▲▶パーク内にはさまざまな人物がいる。彼らの話をつなげれば、教団の実像が浮き彫りに…。

CHAPTER9 1999.7.15

高村誠 ヨシュア 少しずつ絡み合う2人のストーリー

このチャプターでは、インゴットパークでヨシュアとパティーがはぐれ、パティーを保護した誠らがヨシュアを探すことになる。したがってザッピングで頻繁に視点を切り替えながら物語を進行させていくことになるのだ。情報を逃さないよう、シナリオ変更の前にひととおり移動しておくこと。

◀誠の動向を父はなぜか知っている。
▶インゴットの幹部であるノエス。

CHECK POINT
- ヨシュアが見かけた矢田に似た男とは？
- ついにヨシュアと誠が対面！
- 誠の行動が直樹に筒抜けなのはなぜ？
- ノエスもセックスレス体だった！

考察 マザー・カーマインの正体は？

これまで数々の予言を的中させてきたインゴットの聖母、マザー・カーマイン。だがその正体はまったくの不明だ。容姿はどことなく死亡した誠の妹、恵に似ているが……？

▲彼女が出現したのは、バス爆破事件の1年後らしい。

▲彼女が実際に登場するのは、チャプター10。

▼▶誠の妹、恵。生きていれば聖母と同じ年頃だが…。

SCOOP 実在の芸能レポーターがゲーム中に登場！

なんとゲーム本編に、ワイドショーでおなじみの芸能レポーターが実名で登場していることが判明！　彼らはテレビのニュースキャスターなどとして登場するぞ。まさに本人ソックリだよね。

◀▲彼らのプロフィール画面のコメントも気になるところだ。

バーチャコールS

SS ●セガサターン ●発売中 ●6,300円(よびかけ君同梱版は6,800円) ●キッド ●SLG ●バックアップ(ブロック数45) ●18歳以上推奨 ●よびかけ君は要4MBRAM

先月発売され、高い人気を獲得した『バーチャコールS』。前回詳しく攻略できなかった女の子を、個別に解説。これで全CGをチェックしよう！

残り3人のチャートも完全公開だ！

瀬能小夜子

相手をいたわる気持ちが大事 優しく接しよう

小さいころから病気のため入院生活をしている小夜子。病院の外にはめったに出られないため、どこかに出かけたいという思いは非常に強いぞ。とくに海に行きたがっているので、海関係の会話をしていこう。

デートに連れ出す先は水族館。彼女に好かれるための選択肢は比較的クセがないので、彼女を気づかう気持ちをもって接すれば、すんなりHまで進めるだろう。

病院から出た後のスポット移動では、それぞれにCGが用意されているので、すべてゲットするためには3回プレイしなければならない。がんばってそろえよう。

◀やっとのことで外出を許された小夜子。デートを心から楽しみにしているぞ。

◀小夜子からメッセージが入っていれば、彼女とデートができるぞ！

◀海が好きということもあり、水族館に来て大はしゃぎな小夜子ちゃん。

▼人目につかないとはいえ、ここでのHは大胆だ。かなりそそられるぞ。

瀬能小夜子攻略チャート

①スタート
②小夜子とツーショットを3回
③留守電を聞いてデートへ
④病院で待ち合わせ
⑤好感度判定　条件以下なら⑩へ
⑥移動場所3カ所
　駅前
　喫茶店
　ゲームセンター
⑦好感度判定　条件以下なら⑩へ
⑧水族館でHシーン
⑨電話番号を教わる
⑩デート終了
⑪エンディングの告白シーンへ

パーティライン全選択肢完全データ

基本的にはロックオンなしでOK。ただし、3章の1つめと4章の最後はロックオン使用が前提だ。

章	名前	1回目	2回目	3回目	4回目
第1章	美弥子	あ、あの、はじめ	なんか緊張しちゃ	オレってモテモテ	今度オレの部屋に
	まどか	ちーっス！　みん	ラッキー、なんて	嬉しくって踊っち	今度どこかに遊び
	小夜子	ニューチャレンジ	話し相手がいっぱ	もう、思い残すこ	今度直接会って話
	るりあ	友達を見つけに来	みんな可愛いんだ	実はすごくヒマな	住所とか電話番号
	琴乃	社会勉強しに来た	ねえねえ、みんな	友達のいない孤独	住所とか電話番号
	綾香	頼れるお兄さんと	みんな結婚とかし	恋人探しに利用し	このナイスボディ
	英理奈	気の合う友達を見	やっぱり、安らぎ	やっぱり、清楚で	友達なら沢山いる
	ちさと	もしかして、今す	まさか顔とかじゃ	知性溢れる娘がい	女の友達っていな
	可憐	やっぱ、いい男を	ドキドキするよう	ブ○は嫌だな、や	友達より彼女の方
第2章	美弥子	見た目じゃなくっ	無難に、映画から	もちろん、しかも	映画とかミュージ
	るりあ	ワイルドで危険な	いきなり、ホテル	中古車だけど一応	遊園地とかではし
	可憐	やっぱり、かっこ	ドライブしながら	あるけど、最近乗	もちろんオレの部
	まどか	友達が増えたみた	女の子なら誰でも	実は今3人の女の	それとも男に興味
	綾香	話すだけじゃ我慢	実は女の子より男	それは、ひ・み・	好きでも、ベタベ
	小夜子	直接会って話した	当然！　可愛い女	いたけど、今はフ	やっぱり、ベタベ
	英理奈	料理とか家事なん	若くてピチピチの	家でくつろいでる	今度オフ会しよう
	琴乃	物静かで慎ましい	年上のお姉さまに	海に泳ぎに行きた	これからオレと遊
	ちさと	洋服のセンスなん	愛があれば歳なん	山にキャンプに行	これからオレと遊
第3章	まどか	冷たいものでも飲	オレの友達になっ	特に好ききらいは	可愛い方がいいね
	琴乃	どこかに泳ぎに行	オレの友達になっ	美人は好き、ブ○	可愛い方がいいね
	可憐	ちょっと涼しげな	結婚してくれない	肉は好き、魚は嫌	美人の方がいいな
	美弥子	20代ならとてもオ	包容力のありそう	自分が不幸になっ	オレもヒマだった
	英理奈	オバサンじゃない	落ち着いた、物静	自分も他人も、み	彼女でもできたら
	小夜子	オバサンじゃない	とにかく明るくて	自分も他人も、み	彼女でもできたら
	るりあ	ちっちゃくて可愛	すごく可愛いと思	海の方が好きだな	遊んでくれる友達
	綾香	背はちっちゃくて	オレはロングの方	海の方が好きだな	恋人になってくれ
	ちさと	ガキはきらいだ	オレはショートの	プールの方が好き	単なる話し相手か
第4章	美弥子	オレ達にしかでき	君達の好きな男性	シャレたバーで、	フリル付きのワン
	小夜子	そうだ、そんなの	君達の好きな男性	テーマパークにで	大人っぽく、ハイ
	ちさと	オレ達にしかでき	デートするとした	静かな図書館に、	大人っぽく、ハイ
	るりあ	素敵な恋人は見つ	オレはロックみた	考えたこともない	あんまり寝てない
	琴乃	遊んでくれる友達	オレもクラシック	好きなコとだった	自分じゃ聞けない
	可憐	恋人とかと遊びに	最近は、ドラマの	結婚しない。一人	寝言は言わないけ
	まどか	何かいい思い出は	本当に好きなコが	オレも本人の自由	任せろ！本職のコ
	英理奈	どこかに出かけた	本当に好きなコが	オレも本人の自由	任せろ！本職のコ
	綾香	彼氏はできた？	結婚なんて、一生	オレも本人の自由	一人暮らしも長い

藤嶋綾香

難易度は最高!! 攻略のしがいがあるぞ

出てくる女の子の中で、最も難易度が高いと呼び声の高い綾香。最初のうちはまったく男性に興味を示さないなど、非常にガードがカタいので、少しでも彼女の心をほぐしてあげるような選択肢を選ぼう。綾香が難しいといわれる要因に、どの選択肢も正解のように見えるパターンが多い、ということがあげられる。綾香の性格を考慮して慎重に選ぼう。下にデートのとき、どれを選べばいいかを一部掲載しておく。あくまで１つの例だが、進め方の参考になるはずだ。

▲やっとの思いで綾香を公園に連れてきた。ここまで来れば、ほとんどクリア同然。どんどん迫って行こう。

◀綾香に初めてキス。とまどいを見せつつも、彼女はじょじょに心を開いていく。根気よく攻めるのだ。

選択肢の解答例（デート時）

（読み方）基本的に好感度の上がる選択肢を掲載している。行頭の番号は選択肢の位置。どの選択肢を選んでも好感度が変化しない場合は、１番上を選択している。ただし、正解はこれだけではない。

2　少しはオシャレしたらどう？
1　ブルマン。綾香ちゃんは何にす
2　たまにはこういうのもイイでし
2　部活とかやってる？
1　綾香ちゃんって可愛いからモテ
1　綾香ちゃんワザと興味ないフリ
2　綾香ちゃんの周りの人間に、見
1　こんなにひねくれてちゃ、付き
2　好きだっていわれても、絶対信
1　ヤダな、こういう暗い娘……も
3　オレは、会えてよかったと思っ
1　もうこれ以上迫らないほうがい
2　……やっぱり、オレ、あきらめ
1　綾香ちゃん、とっても可愛いよ
1　パ〜ッと、歌いに行こうよ！
2　オレが教えてあげるから、安心
3　アニソンでウキウキしよ♥
1　可愛いので、ついキスしちゃう
2　ああっ　そんなに驚かせた？
2　可愛いからガマンできないんだ
2　……他人にどう思われたって関
1　思わず、キスしちゃう♥
1　オレは、綾香ちゃんを傷つける
1　ガマンできないので、キスしち
1　綾香ちゃんを信じるから、オレ
1　それじゃあ、公園にでも行こう
1　いい天気だね……来てよかった
1　これならイチャイチャしても
1　……ねえ、手、つなごうよ
1　調子に乗ってキスをしちゃう
1　……ね、そこのベンチに座ろう
2　とっても幸せな気持ちになるよ
1　じっと綾香ちゃんを見つめる
3　ゴメン……恐い思いさせて
1　ううっ……スゴイ……全身がス
1　綾香ちゃん……大好きだよ……
デート終了

藤嶋綾香攻略チャート

①スタート
②綾香とツーショットを３回
③好感度判定　条件以下なら⑤へ
④綾香の電話番号を教えてもらう
⑤綾香とデートへ
⑥喫茶店RANZEで会話
⑦好感度判定　条件以下なら⑯へ
⑧デートスポットチェンジ３種
　カラオケ
　ゲームセンター
　水族館
⑨好感度判定　条件以下なら⑯へ
⑩公園
⑪好感度判定　条件以下なら⑯へ
⑫セーブする
⑬Hシーン
⑭綾香の電話番号を知っているか
⑮攻略終了（エンディング条件成立）
⑯デート終了
⑰エンディングの告白シーンへ

神楽坂ちさと

おカタイお姉さんには重大な秘密があった!!

ガードが固く、あたりさわりのない会話しかしないちさと。デート場所は大人の女性らしくバーだ。もちろん２人してお酒を飲むことになるのだが、ちさとは非常にお酒が強く全然酔わない。対抗しようと同じようなペースで飲んでしまうと、あっという間にこちらがダウンしてしまう。必ずマイペースを守ろう。またデート中盤ごろから、だんだんちさとの正体がわかりかけてくるが、本人は触れて欲しくないようなので、あまりツッコミを入れるような選択肢はさけよう。なんとなく変だと感じていても、優しい言葉をかけてあげるのがコツだ。まさか彼女が○○○○○だったなんて……。

▲スチュワーデスの制服を着て、カッコよく登場のちさと。大人の女って感じ。

▶ピアノを持って大暴れするちさと。女性の力じゃない……!?

◀え!? 走ってきた車を素手で止めた!? 彼女は本当に人間なのか？　デート終盤に明らかになるぞ。

神楽坂ちさと攻略チャート

①スタート
②ちさととツーショット３回
　（２回目終了後に電話番号教わる）
③ちさととデートへ
④BARクロコダイルで会話
⑤好感度判定　条件以下なら⑬へ
⑥デートスポット選択
　学校
　病院
　公園
⑦好感度判定　条件以下なら⑬へ
⑧駅前で会話
⑨好感度判定　条件以下なら⑬へ
⑩セーブする
⑪Hシーン
⑫ちさと攻略終了（エンディング条件成立）
⑬デート終了
⑭エンディングの告白シーンへ

キッドはみだし情報

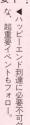
『バーチャコールＳ』が大ヒットしているキッドから、ウレシイ新作の情報だ。タイトルは『ＫＩＳＳより・・・（仮）』で、機種はセガサターン。99年の３月に発売の予定だ。新しい情報が入りしだい、また掲載する予定なのでお楽しみに！

海へ　Summer Walts

SS
●発売中　●6,800円
●セタ　●AVG

目当てのあの子が振り向いてくれない…（涙）と、お嘆きの方必見！　今回は、全ヒロインとのハッピーエンドへの道のりを徹底攻略していくぞ!!

全ヒロインとのハッピーエンドへ向けて一直線！

今回はヒロインたちの行動スケジュールに加え、ハッピーエンドを見るために必要な情報を全員まとめて大公開!!　本作の難易度は比較的低いので、目当てのヒロインと毎回会っていればドンドン親密度が上がっていく。とはいえ、いくら仲が良くなったからといって過信は禁物。どんなに親密度が高くても、特定のイベントを見逃すと絶対にエンディングが見られなくなるので、前もって「超重要イベント」をチェックしておくこと。ちなみに、化石グランプリの結果はエンディングに影響しないが、優勝することで変化&追加されるイベントもある。少なくとも１回は優勝しておこう。

なお、今回はスコアアタックの必勝法についても特別攻略を行う。ハイスコア獲得テクをマスターすれば、上位入賞も夢じゃない。１度クリアしたキミも、この機会にスコアアタックに挑戦すべし！

◀ハッピーエンド到達に必要不可欠な、超重要イベントもフォロー。

◀化石グランプリの結果はエンディングには無関係。負けてもOKだぞ。

2周目以降に発生する隠しイベントについて

隠しイベントには、特定のヒロインのハッピーエンドを見れば次回から自動的に発生するもの（パターンA）と、以下の２つの手順が必要なもの（パターンB）がある。①下記のヒロインのハッピーエンドを見る。②次回以降のプレイ時、下記の日時にそのヒロインと会う。

▲隠しイベントは各キャラ１つずつ。複数回プレイは基本だぞ。

隠しイベント発生条件

●パターンA
クリス（8／18・採掘終了後）

●パターンB
綾（8／1・昼・砂浜）
タマミ（8／16・昼・砂浜）

◀8／18はクリスの誕生日。みんなで仲良く鍋パーティー♥。

遠野　みづき

いつも一緒に行動すればOK

特に意地悪な選択肢はないので、よほどふざけた答えをしない限り簡単に攻略できる。みずきは友達思いの性格なので、綾が関係する質問には慎重に受け答えすること。また、ガホの話題は重要なイベント&親密度を上げるチャンスになるので、決して選択を誤らないように。ATSの重要度が増す終盤では、一瞬の判断ミスが命取りになる。くれぐれもご注意あれ。

超重要イベント

15日の昼に、みずきと一緒にガホの散歩計画を立てること。ここで約束をしておけば、16日の昼にみずきとのデート（ただしガホ付き）ができる。29日の夕方は、ゲーセン→ペットショップ→水着屋の順で移動し、ATSを入力せずにい続ければみずきが見つかる。

●行動スケジュール

日時		場所
1	朝	綾の曾祖母の家
	昼	砂浜
	夕	砂浜または宿
2	朝	砂浜
	昼	ゲーセン
	夕	砂浜
8	朝	風呂
	昼	眼鏡屋
	夕	ペットショップ
9	朝	森林公園
	昼	ペットショップ
	夕	海の家
15	朝	風呂
	昼	海の家
	夕	風呂
16	朝	風呂
	昼	小さな公園
	夕	風呂
22	朝	森林公園
	昼	ペットショップ
	夕	公園
23	朝	ペットショップ
	昼	砂浜
	夕	ペットショップ
29	朝	宿→砂浜
	昼	森林公園
	夕	街（左記事参照）

藤原　綾

常にいたわりを持って接すること

優しくマジメな少女である綾に対しては、できるだけ男らしい態度を取るのが効果的だ。まず抑えておきたいのは、寝込んでいる綾にクレープを渡しに行くイベント（１日の夜にクレープを買い、１番最後にみづきへ話しかけると発生する）。これを見れば、翌日の肝試しにも誘えて一石二鳥だ。８日の夕方にデートの約束ができれば、攻略が順調に進んでいる証拠だぞ。

超重要イベント

15日の朝は、絶対に綾の曾祖母の家に行くこと。そこで綾を追いかけ、喫茶店でのATSでアイスコーヒーを頼むとイベントが進行する。なお、終盤は重要なイベントが目白押しなので、こまめなセーブが必要だ。ATSが多く登場するが、冷静に対処すべし。

●行動スケジュール

日時		場所
1	朝	綾の曾祖母の家
	昼	砂浜
	夕	宿の自室
2	朝	森林公園
	昼	ゲームセンター
	夕	砂浜
8	朝	砂浜
	昼	眼鏡屋
	夕	砂浜
9	朝	化石博物館
	昼	森林公園
	夕	宿前
15	朝	綾の曾祖母の家
	昼	喫茶店
	夕	海の家
16	朝	宿前
	昼	森林公園
	夕	海の家
22	朝	宿前
	昼	本屋
	夕	風呂
23	朝	風呂
	昼	宿
	夕	砂浜
29	朝	宿
	昼	病院
	夕	闇川の屋敷

早坂　晶

前半でのナンパな行動は逆効果！

晶は、ハッキリ言って雄一君にベタボレ状態。前半では、「好きだ」という思いを口にしても嫌われるだけ。本格的な恋愛感情を見せていいのは29日の夕方からなので、それまでは耐えるしかない。巫女への投票だけはしておくべきだが、花火大会や肝試しに誘えないぞ。ただし、下記の通り15日の夕方だけは「君が欲しい」を選べば、デートに誘うことができるのだ。

超重要イベント

まず、15日の朝に晶から声がかからなかった時は、攻略失敗なのでやり直すこと。晶から誘われたら、この日は丸１日を晶のために尽くしてあげよう。雄一の特徴は、「ポロシャツ」、「超ダッセー」、「クリームソーダ」が正解。その後は「君が欲しい」を選べ。

●行動スケジュール

日時		場所
1	朝	風呂
	昼	ブティック
	夕	砂浜
2	朝	風呂
	昼	森林公園
	夕	砂浜
8	朝	海の家
	昼	眼鏡屋
	夕	森林公園
9	朝	風呂
	昼	岬
	夕	化石博物館
15	朝	宿
	昼	水沢家
	夕	森林公園
16	朝	砂浜またはデート
	昼	ブティックまたはデート
	夕	砂浜またはデート
22	朝	森林公園
	昼	水沢家
	夕	岬
23	朝	宿
	昼	宿
	夕	森林公園
29	朝	海の家
	昼	海の家
	夕	海の家

浜ヶ崎WALKER
効率良くプレイを進める人は見落としがちだけど、街の施設はちゃんと利用してるかな？　ゲームセンターとか映画館とか、駅前の伝言板とか、街には楽しげなスポットがたくさん用意されているぞ。こういった施設に入っても時間は経過しないので、たまには中をのぞいてみては？

香山 タマミ

とにかく自分をアピールしよう

タマミの旅行目的は、ステキな彼氏を作ること。というワケで、彼女は攻略が簡単なキャラの1人だ。引っかけ的な選択肢もないので、ひたすら彼女の機嫌取りに努めよう。ただ、彼女はグラマーな体に憧れているので、それを否定するような言動だけは慎んだ方がいい。あとは、「好き」という気持ちをストレートにぶつければ、きっとイイ返事が返ってくるはずだ。

●行動スケジュール

日時		場所
1	朝	化石博物館
	昼	ゲームセンター
	夕	砂浜
2	朝	岬
	昼	砂浜
	夕	砂浜
8	朝	水着屋
	昼	化石博物館
	夕	山
9	朝	宿
	昼	ゲームセンター
	夕	風呂
15	朝	風呂
	昼	砂浜
	夕	喫茶店
16	朝	砂浜
	昼	砂浜
	夕	風呂
22	朝	風呂
	昼	ゲームセンター
	夕	海の家
23	朝	砂浜
	昼	海の家
	夕	風呂
29	朝	風呂
	昼	砂浜
	夕	ゲームセンター

9日の昼にゲームセンターへ行き、タマミとマサのデートを尾行すること。このイベントさえ発生させてしまえば、もうタマミとのハッピーエンドは見たも同然。あとは毎回タマミと一緒に行動し続ければ、デートの約束も簡単に受けてもらえるぞ。

栗原 真理

最初は冷静に後半は押せ押せで

彼女の旅の目的は、実はタマミと同じく恋人探し。だが、攻略の難易度はかなり高いので、下記の超重要イベントを3つとも発生させてもハッピーエンドになるとは限らない。TPOや会話の雰囲気に会わせて、強く迫ったり冗談で笑わせたりと、いろんな態度を使い分けよう。1日の夜から、アイスをあげたり、花火大会に誘って、早めに親密度を上げておくのも重要だぞ。

●行動スケジュール

日時		場所
1	朝	化石博物館
	昼	ゲームセンター
	夕	砂浜
2	朝	岬
	昼	砂浜
	夕	砂浜
8	朝	風呂
	昼	化石博物館
	夕	海の家
9	朝	風呂
	昼	海の家
	夕	岬
15	朝	森林公園
	昼	砂浜
	夕	風呂
16	朝	海の家
	昼	風呂
	夕	ゲームセンター
22	朝	海の家
	昼	風呂
	夕	風呂
23	朝	砂浜またはデート
	昼	海の家またはデート
	夕	風呂またはデート
29	朝	風呂
	昼	街
	夕	砂浜

まずは9日の昼に、真理のデートを尾行することが必要。16日の夢操作イベントでは、「眠っている」「ヘイズマン」「プレイヤー名」と答えること。22日の朝に真理とデートの約束ができたら、あとは行動をともにし続け、親密度アップに専念すればOK。

来宮 ゆかり

小さな積み重ねが重要なのだ

彼女はおとなしそうに見えるが、実はかなり活発的な女の子。多少危険な場合でも、彼女の後を追ってフォローしてあげるのがオススメだ。2日の昼の競泳では、彼女に勝って力強さを見せると親密度が上がるぞ。なお、ゆかり攻略の際には、化石博物館館長、雪子の助けが必要不可欠。彼女と話す時は、重要な情報をすべて聞き出すつもりで、積極的な会話運びを心がけよう。

●行動スケジュール

日時		場所
1	朝	森林公園
	昼	砂浜
	夕	宿または砂浜
2	朝	風呂
	昼	砂浜
	夕	砂浜
8	朝	森林公園
	昼	山
	夕	風呂
9	朝	森林公園
	昼	化石博物館
	夕	図書館
15	朝	化石博物館
	昼	図書館
	夕	化石博物館
16	朝	眼鏡屋
	昼	化石博物館
	夕	砂浜
22	朝	図書館
	昼	風呂
	夕	化石博物館
23	朝	海の家
	昼	町外れ
	夕	老人の家
29	朝	海の家
	昼	眼鏡屋
	夕	海の家

人魚伝説に関するイベントはどれも重要度が高いので、失敗をしないように行動すること。中でも、15日の昼に図書館で発生するイベントを見逃すと、ハッピーエンドを見ることは不可能になる。物語の岐路となる重要なイベントなので、必ず見ておくこと。

クリス・ガーランド

クイズに全問正解するのが絶対条件

クリスは、エンディングへの到達条件がとにかく厳しいキャラだ。普通に会話を進めれば仲良くはなれるが、超重要イベントを成功させるのが至難の技。特に「刀匠の息子」に関するクイズは、全問正解が条件とシビアなので、あらかじめ下記の解答を確認しておこう。場合によっては、終盤にも再び激ムズなクイズが出されるので、本の内容はちゃんと暗記しておこう。

●行動スケジュール

日時		場所
1	朝	風呂
	昼	本屋
	夕	不在
2	朝	不在
	昼	風呂
	夕	砂浜
8	朝	本屋
	昼	砂浜
	夕	風呂
9	朝	海の家
	昼	山
	夕	山
15	朝	海の家
	昼	化石博物館
	夕	砂浜
16	朝	風呂
	昼	山
	夕	山
22	朝	風呂
	昼	本屋
	夕	図書館
23	朝	山
	昼	山
	夕	海の家
29	朝	本屋
	昼	山
	夕	風呂

超重要イベント

8日の朝に本屋で本を読んだ上で、9日のクイズを全問正解しないとハッピーエンドは見られない。昼は、「えっ～(ATS入力)、「母親」が正解。夕方は、「黒装束」、「でもさ…(ATS入力)」、「思い出したよ」、「月翁を～」、「ねぇ～(ATS入力)」が正解となる。

メ切迫る! 「電撃スコアアタック選手権」開催中!

このゲームのクリア時に表示される「最高シナリオ得点」を競うスコアアタックを開催中! 締め切り間近なので、今回伝授するスコアアタックの秘訣を参考に最後のがんばりを見せるべし。成績上位60名にはセタさんから豪華賞品が贈られるので、ぜひともチャレンジしてみよう。

▶このスコアを第1目標に、ガンバ!

ハイスコアを狙う2つのコツ

❶基本的にスコア＝親密度

シナリオ得点の算出方法は、7人のヒロインとの親密度を合計した数字となっている。よって、会話時の選択を成功させることが最も基本的なスコアアップ方法なのだ。なお、化石グランプリはシナリオ得点とは関係ないので、あしからず。

❷八方美人な態度がオススメ

上記の得点算出方法を踏まえた上で、具体的なスコアアップ方法を教えよう。1人狙いで親密度がほとんど上がらないイベントを見るよりも、いろんなヒロインのおいしい（たくさん親密度が上がる）イベントを渡り歩く方がスコアを荒稼ぎできるぞ。キャラによっては親密度が高いと強制的にデートに突入してしまうので、特定のヒロインと仲良くしすぎないように注意。ハッピーエンドを捨てた方が、結果的には高いスコアが狙いやすいことを覚えておこう。

▲ヒロインに会えば、それだけでスコアが少し上がる。複数のヒロインが登場する場所が狙いめだ。

◀ハイスコアを狙うならデートは禁物。たくさんのヒロインに会いに行く方がお得だぞ。

ハイスコアを記録したら迷わずこちらへ!!

応募要項

スコアアタック参加希望者は、ハガキに以下の8つの項目を明記の上、〒101-8305 (株)メディアワークス 電撃ドリームキャスト編集部「『海へ』スコアアタック」係まで。①得点、②パスワード（レザルト画面下部に表示）、③このゲーム＆この大会の感想、④住所、⑤氏名、⑥年齢、⑦職業、⑧電話番号。応募しめ切りは、12月10日消印有効。なお、当選者の発表は賞品の発送を持って代えさせていただきます。

浜ケ崎WALKER ゲーム中、毎日自動的にデートが発生する状態になったことはないかな? それはスーパーエンドストーリーと呼ばれるもので、毎回すべての選択肢を正解し続けると突入できる。条件はシビアだけど、ストーリーやエンディングも変化するぞ。今回の攻略をもとに全問正解をめざせ!

Power AC

誌面のリニューアルにともなって、AC情報ページも新装開店！読者情報ページの開設などで、より密度の濃い情報を掲載していくぞ。今後とも『Power AC』をよろしくね！

ラインナップ

STAR WARS TRILOGY ARCADE
スター・ウォーズ・トリロジー・アーケード

数多くの伝説を残した映画『スター・ウォーズ』を題材にしたシューティングゲームが登場。デススターでのドッグファイトや、スノーウォーカーとの戦いなどの名シーンを擬似体験しよう！

ACT ●12月稼働予定 ●セガ ●1レバー2ボタン

映画3部作の興奮が、MODEL3パワーで再現!!

あの不朽の名作、映画『スター・ウォーズ』3部作が、MODEL3のマシンパワーを得てアーケードゲームとして復活。スピード感と緊迫感のあるステージ構成で、プレイヤーを『スター・ウォーズ』の世界に引き込んでくれる。操作方法は、画面に現れるカーソルをレバーで動かし、トリガーで攻撃するというシンプルなものだが、特筆すべきはレバー横にある「イベントボタン」。このボタンが光ったときに押すと、援軍が現れたり特殊な弾が撃てたりするのだ。ステージによって使いみちが違うぞ。

▶イベントボタンはレバーの横にある。

▶イベント発生のタイミングにあわせて、「イベントボタン」を押すのだ！

同盟軍主力戦闘機 X-WING

▲主人公ルークも搭乗した戦闘機。機体の後部には、もちろんナビのR2－D2が。

セレクト可能！3つのステージ

YAVIN

舞台はシリーズ1作目。シリーズ中屈指の名場面であるデススターでの戦いが楽しめる。ミッションの最終目的はもちろん、X－WINGでデススターに侵入し、排熱孔にプロトン魚雷を撃ちこむことだ。

▲宇宙にあやしく浮んでいる帝国軍の象徴デススター。

▲デススター表層へ接近。スピード感がたまらない。

HOTA

「帝国の逆襲」冒頭のスノーウォーカーとの戦いが楽しめるのが、このステージ。最初は雪原でスノースピーダーに乗っての戦い。それから帝国軍基地に侵入すると、ストームトルーパーとの銃撃戦になる。

▲途中でスノーウォーカー撃退方法の指示が出るぞ。

▲帝国軍の基地内部で、銃撃戦をおこなうことに…。

ENDOR FOREST

「ジェダイの復讐」から。惑星エンドアの地表の森林で、帝国軍ストームトルーパーが乗る、スピーダーバイクとの戦いがメインになる。ステージの後半では、帝国軍前線基地での銃撃戦となる。

▲スピード感あふれる、森林の中での戦い。

▲前線基地へ侵入するために敵兵士との銃撃戦に突入。

RAYCRISIS
レイクライシス

人気シリーズの第３弾がついに登場！　さらに磨きのかかった美麗なグラフィックや迫力の演出、そしてGPA SYSTEMと名づけられた新システムにより、新たな『レイ』シリーズが始動する!!

STG ●12月稼働予定 ●タイトー ●８方向２ボタン

『レイ』シリーズ第３弾起動！ GPA SYSTEMで異なるゲーム展開を楽しむ

『レイ』シリーズも回を重ねて３作目。最新作『レイクライシス』は、１作目の『レイフォース』、２作目の『レイストーム』の中間に当たる時代のストーリーだ。

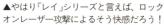
ゲームはシリーズの流れを組む、３Ｄシューティング。『レイ』シリーズならではの攻撃システムである、ロックオンレーザーも健在。また今作の目玉とも言えるGPA SYSTEMで普通のSTGとは異なる遊びかたが可能。楽しめるシステムが満載なのだ。

WR-01R

◀８ヵ所のロックオン機能とワイドショットの１号機。

WR-02R

◀16ヵ所のロックオンとレーザーショットの２号機。

▲やはり『レイ』シリーズと言えば、ロックオンレーザー攻撃によるそう快感だろう！

▲敵の動きなどの細かい演出により、プレイヤーを飽きさせない硬派な作りが特徴。

GPA SYSTEMの特徴1 侵食率

『レイクライシス』では敵機を撃ち逃してしまうと、画面右上に表示されている「侵食率」の数値が上がっていく。この数値が上下することによって、敵の数や種類が変化するのだ。プレイヤーの腕前が高ければ侵食率は少なくて済むのだが、敵はそのぶん本気になって（難易度が高くなって）襲いかかってくる。また、侵食率が100％に達してしまうと、その場で最終ボスとの戦いに突入してしまうので、しっかり敵は倒していこう。

ここに注意！

◀▼画面内の敵を倒せば侵食率は下がる。めったなことでは100％にならないが、なると最終ボスが…。

最終ボス出現!!

GPA SYSTEMの特徴2 ランダムMAP

このゲームのステージ配置は大まかに、最初の固定面から始まり、１面、２面、３面、最終ボスという流れになっている。

この１～３面にあたるステージでは、内容がランダムで出現する。つまり、登場するステージの種類が全部で５種類用意され、その中で３種類がランダムでチョイスされるという仕組みなのだ。もちろんそれらのステージは特徴あふれるものばかりで、どのステージが出現しても、グラフィックの美麗さに息をのみ、敵の激しさに圧倒されることだろう。また、特徴２で触れたように、ゲーム開始時に個人データを入力すれば、前回のステージの並びで最初から遊ぶことができるのだ。

黄色の部分がランダムマップ

固定ステージ ▶ １面 ▶ ボス１ ▶ ２面 ▶ ボス２ ▶ ３面 ▶ ボス３ ▶ 最終ステージ

▶広大な砂漠地帯の地形には、敵の建造物と思われるものも存在する。

都市エリア

砂漠エリア

▲夜景のきらめく、都市の上空での戦い。敵機の動きもさまざまなパターンがある。

▶高々度の上空での戦闘。敵機の背後から流れ出る、色とりどりの飛行機雲が印象的。

高空エリア

GPA SYSTEMの特徴3 個人データの記録

『レイクライシス』ではプレイの最初に３文字＋暗証コード１文字によるネームエントリーをおこなう。これにより、スコアやステージの配置などが記憶され、次回プレイするときにデータを入力することで前回と同じ面構成で遊べるようになる。よく行くゲーセンでキミだけの記録を持てるのだ。

◀個人の戦績データを蓄積する。
▼面の並びも選ぶことができる。

幕末浪漫第二幕 月華の剣士 ～月に咲く華、散りゆく花～

対戦ゲームとしてのバランスのよさや、小気味良い操作性、魅力的な世界観などでコアなファンを獲得した『月華の剣士』。その2作目はどんな仕掛けでプレイヤーを楽しませてくれるのだろうか？

FTG ●11月下旬稼働予定 ●SNK ●8方向レバー4ボタン

幕末という動乱を生き抜く16人の剣士! 剣劇対戦格闘第2弾登場!!

ＳＮＫの人気剣劇格闘ゲームの第二幕が満を持して登場する！　第二幕のストーリーは前作の純然たる後述談。ゲームの基本的な部分はプレイヤーの好評を得た前作をそのままにシステムの細かな部分が変更。まず１つめは「はじき」に一定量のゲージを使用するガードキャンセルはじきなど種類が増えたことだ（これについては後述）。相手に投げ飛ばされたとき、空中受け身とダウン回避ができるようになったこと。剣質の「技」「力」の差別化が、より明確になったことなどだ。より熱い駆け引きが楽しめるだろう。

▲前作ではボスキャラであった嘉神慎之介もプレイヤーキャラとして最初から使用することができるのだ。

進化した"はじき"に注目

システムの変更が加わった「はじき」。前作にもあったこのシステムは、攻撃をはじいて、相手にスキを生じさせるというもの。反撃の起点になることもあるため、このシステムによる攻防が前作でも注目された。今作のはじきは、必殺技、通常技問わず、はじきボタン１つの入力に変更。ただし出す技によってははじける時間の長さが異なる。また自分がジャンプ中にはじきを出すことも可能になったぞ。これで対空攻撃をはじけるのだ。

▲今作では、プレイヤーキャラが12人から16人へ大きく増加した。

▲背景などもリニューアルされている。キャラの変更点にも注目せよ！

新たに加わった4剣士!!

刹那

地獄門より現れし厄災

「常世（とこよ）」の象徴ともいえる「呪われた運命」を持つ刹那。身も心も正真正銘の「悪」の存在。すべての存在に対する復讐を胸に、「現世」へと降り立つのであった。

▲今作でのキーマン的な存在と言えそうな刹那。手にしている黒い刀は彼の心そのものを映しているのだろうか…

真田小次郎

新撰組 零番隊組長、推参!!

前作からのキャラでもある鷲塚慶一郎が単独で地獄門の調査をしていたが、零番隊にもその任務が発せられた。威信をかけた戦いが始まる。

▲２人目の新撰組、真田小次郎。突きの鷲塚に対して、真田の技は？

高嶺 響

一人旅を続ける可憐な少女

数々の銘刀を生み出した高嶺源蔵の愛娘。父の命を使い果たした太刀「八十枉津日本刀」と、その持ち主を探す旅に。

▲相手への鋭い一太刀。その技に一点の曇りも無し。

骸

現世に留まる狂気の人斬り

頭を包帯に包んだ謎の人斬り。その朽ちた体は死臭を放ち、まるで死者だがその戦いぶりは、常人を遥かに凌駕する。その両手に「凶刀・禿鷲」が。

◀異形の者である骸。しかし我々は知っている！　姿は違えど、その武器、技の冴えを…

アーケードを愛する
読者のページ VOICE of AC

今回から始まったこのコーナー、気になるAC関連の情報や読者のおたよりなどを満載してお届けしていくぞ！　ACファンのためのACファンによるコーナーにしていく予定だ。ヨロシク！

おたより大募集！

このコーナー「Voice of AC（ボイス・オブ・AC）」は、ACファンと編集部とのパイプ役として作られたコーナーです。このコーナーでは、AC関連の情報をお伝えするいっぽうで、読者からのおたよりをガンガンに募集しています。まず最初に募集するのは「アーケードゲーム・読者レビュー」のコーナー。最近AMスポット（ゲームセンターのこと）でプレイしたアーケードゲームの好きなところ、オススメなところ、イマイチなところなどを150文字くらいで書いて編集部に送ってください。もちろんご意見、ご感想、ミニ情報なども大歓迎です。あなたの熱いおたより待ってま～す！

AC News

●『ZERO3』で日米が激突！　その結果は？

去る11月8日に、『ZERO3』の日本代表とアメリカ代表がサンフランシスコで激突する大会が催された。3マッチの5本制（2試合勝利で1本奪取）で対戦した結果、日本の梅原君（豪鬼V－ISM）が2勝1敗で優勝。日本ゲーマーのすごさを見せつけた。

▲アメリカのゲーマーも真剣。リアルファイトのほうが強いのでは？

●『キカイオー』ラジオドラマ収録!!

10月29日に『超鋼戦紀キカイオー』のラジオドラマが収録された。これは11月7日からラジオ大阪「飯塚雅弓のMEGA-TONスマイル」で放送されている。ラジオ大阪圏外の人や、聞き逃してしまった人には、ドラマアルバムが12月21日に発売されるので、チェック！

▲楽しく行われた『キカイオー』の収録。声優のみなさんで記念写真。

Coming Soon!　そのほかのもうすぐ遊べるゲーム

タイトル	メーカー	ジャンル
ダービークイズ マイドリームホース	ナムコ	ETC
パカパカパッション	ナムコ	ACT
ザ ハウス オブ ザ デッド 2	セガ	STG

AC人気ランキング　ハイテクランドセガ渋谷店

順位	タイトル	メーカー
1	バーチャストライカー2 ver.'98	セガ
2	スパイクアウト	セガ
3	ビートマニア 3rd mix	コナミ
4	バーチャファイター3tb	セガ
5	ソウルキャリバー	ナムコ
6	電脳戦機バーチャロン オラトリオ タングラム	セガ
7	ストリートファイターZERO3	カプコン
8	対戦ホットギミック快楽天	彩京
9	バーチャファイター2.1	セガ
10	セガラリー2	セガ

ハイテクランドセガ渋谷店

「ハイテクランドセガ渋谷店」は、渋谷駅前のにぎやかな場所に位置するセガ系列店。場所がら土日には多くのカップルが店に訪れるとのことだが、『バーチャファイター』シリーズに力を入れることにより、マニア層へのアピールも万全。『VF2.1』がランキングの9位にいまだ入りつづけているのが、その証拠だ。またドリームキャストの店頭デモも始めており、本体発売以降は体験版が遊べるとのこと。ぜひ寄ってみよう。

▲さすがに店内は対戦台がズラリ。

▲申し込み用紙を発見。参加せよ！

▲DC体験台にスタッフが集合。まだ未体験の人は「ハイテクランドセガ渋谷店」に急げ！

うちでは月に1回ゲーム大会をやっているんです。最近では『VF3tb』とか『バーチャストライカー2ver.'98』の大会などもやっています。腕に覚えのある人はぜひ参加してください。ロケテストなどもやっています。（スタッフ羽鳥さん）

アクセス

JR渋谷駅東口を出て徒歩2分。明治通りに面した、ボウリングのピンが見えるビルの1階。

営業時間10:00～24:00

応募のあて先

今回募集した読者レビューやご意見、ご感想はハガキに住所、氏名、年齢、職業を書いて下のあて先に送ってください。採用された方には、アーケード関係のオリジナルグッズをプレゼントします。〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8東京YWCA会館㈱メディアワークス 電撃DC編集部「VoAにおたより」係まで

DENGEKI

電撃サクラ隊3 SAKURA-TAI 3

『サクラ3』の発売を信じて、コーナー名も「サクラ隊3」として再出発するこのコーナー。サクラファンのみんな、投稿&応援ヨロシクね！

リニューアル記念グッズプレゼント！

リニューアル1発めは、お約束の読者サービス！ サクラグッズを発売している関係各社のみなさんからいただいた、リニューアルお祝いのサクラグッズ。これらをド〜ンとみんなにプレゼント!! サクラ隊提供のグッズもあったりしますが、良かったらもらってくださいな♥

3枚組テレカセット

セガ・エンタープライゼス提供

太正浪漫堂でつい最近発売になったばかりの『サクラ大戦2 3枚組テレカ(織姫、マリア、紅蘭)』(4,000円）を、3名様にプレゼント。本当に発売になったばかりの最新サクラグッズだから、知らないファンもいるんじゃないかな？ 発売を知らなかった人も、太正浪漫堂までは行けない人も今がチャンス！（写真はサクラ、スミレ、ロゴセットで、賞品とは異なります)。

3名

キーチェーンフィギュア

セガ・エンタープライゼス提供

アミューズメントセンターでプライズ景品として登場した、『サクラ大戦2キーチェーンフィギュア』(もちろん非売品）を10名様へ。 今回はvol.2となる、戦闘服姿のマリア、カンナ、紅蘭、織姫の4体を1セットでプレゼントします。高さは約5センチと手ごろな大きさなので、コレクションするにはピッタリ。

10名

アクションドール

ツクダホビー提供

自由なポーズがとれることで人気があるアクションドール。その『サクラ大戦1 真宮寺さくら・平服』と『同戦闘服』(発売中、各9,800円)をそれぞれ3名様にプレゼント。『平服』と『戦闘服』、希望するタイプ1つを書いて応募してね。

各3名

カードダス

バンダイ提供

電セガ30号のプレゼントでも大好評だった、「カードダスサクラ大戦2」(発売中、4枚100円)。各地で売り切れ続出のこの人気商品を、全44枚セットにして3名様に再びプレゼントします。前回のプレゼントでは残念ながら当たらなかった人も、再びチャレンジ！

3名

ドラマCDポスターセット

テイチク提供

サクラ大戦2ドラマCDシリーズ第2弾の「喜劇・リア王」(発売中、3,000円)の「告知用」と、『初回特典用』のB2ポスター（共に非売品）をそれぞれ10名様にプレゼント。応募する際は、どちらか希望のタイプを1つ書いて応募してください。

各10名

クリアファイル

マーベラス エンターテイメント/アニメイト提供

このクリアファイルは、『サクラ大戦2蒸気畜音館』(発売中、3,150円)の発売を記念して、全国のアニメイトで開催された「マーベラスフェア」の予約特典グッズ（非売品)。今回はこの特製クリアファイルを、2名様にプレゼントします。

2名

TGSテレカ

サクラ隊3提供

この秋に行われたTGSで限定販売されたテレカを、2名様へプレゼント。会場に行けなかった人も、行ったけど買えなかった人もこの機会にゲットしよう。ちなみにこのイラスト、某三鷹市のPRポスターに使われた物のセピア版なのです。太正浪漫堂の店内にはこのカラー版、つまり実物が飾ってあるので、見に行ってみては？

2名

TGSクリアファイル

サクラ隊3提供

左のテレカと同じく、三鷹市のPRポスターのイラストがデザインされているクリアファイル。もちろんTGSのおみやげで、2名様にプレゼントします。通常のプレゼントでは、クリアファイルはテレカより競争率が低めなんで、狙い目かも。

2名

TGSポスター

サクラ隊3提供

絵柄は違いますが、こちらのB2ポスターもTGSのおみやげです。このポスターや左のテレカ、クリアファイルのイラストを手がけたのは、サクラファンにはもうおなじみの松原秀典氏。もちろん、このポスターのイラストも、とてもキレイに仕上がっています。

2名

プレゼント応募のきまり

ハガキに住所・氏名・電話番号・サクラ隊3への意見や感想・希望の賞品名1つを明記の上、サクラ隊3「リニューアルプレゼントほしいアル」係まで。何枚でも応募可能なのでたくさんハガキを送ってね。なお、意見や感想はヨイショより、正直なものの方がウレシイです。ヨロシクね！

太正浪漫堂のクリスマス

太正浪漫堂では11月28日（土）～12月25日（金）の間、「太正浪漫堂ー帝劇クリスマスー」を開催する。内容は以下の通り。①クリスマス限定商品８種の販売　②新商品12種の販売　③ＣＤシングル「奇跡の鐘～So special day～」のビデオクリップ上映　④オリジナルクリスマスツリー装飾　⑤レニの誕生日（12月24日）を記念し、毎日先着100名に特製チョコレート「ミルキーウェイ」をプレゼント　⑥サービスカードへの捺印が通常の２倍に　⑦期間中発行される新サービスカードが満了になると、オリジナル風呂敷をプレゼント（先着1000名）　⑧レニへのバースデーメッセージを大募集　⑨『サクラ２』プリクラのフレームの絵柄とＢＧＭが「奇跡の鐘」バージョンに。

詳しくは東京・池袋ＧＩＧＯ（03－3981－6906　10～20時）まで。この冬は、太正浪漫堂で楽しいクリスマスを過ごそう！

ドラマCD第3弾

サクラ大戦２ドラマＣＤ『国定忠臣蔵』が、12月10日に税込3,000円でテイチクから発売される。今回は、休日を温泉で過ごす花組が温泉宿の企業戦争に巻き込まれ、さらにはニセ花組まで登場するというドタバタ劇。田中真弓さんが歌う新曲「チャンバラ・ブギ」も収録しています。初回特典としてＢ２ポスターも。

アクションドール最新作

『サクラ大戦２』フルアクションドールシリーズの最新作、「１／５神崎すみれ」と「１／５李紅蘭」が12月中旬に新発売されるぞ！　発売元はツクダホビーで、それぞれ税別9,800円。服装は『サクラ２』の新戦闘服を忠実に再現している。このシリーズの特徴は、１／５スケールというビッグサイズ（約30センチ）。また、手足の関節が自由に動くため、好きなポーズをとらせることができるぞ。

ILLUSTGALLERY ●イラストギャラリー

◀埼玉県・弁天小僧菊之助さん／みんなはどう呼んでる？

◀東京都・柳村美桜さん／アイリスはママも美人ですよね。

◀滋賀県・Maiさん／投票はレニ…そりゃグレるかも？

◀東京都・川原俊希さん／キャラコンの帝王(?)、まさかのベスト5落ち！　一回めから大波乱ですな。

◀京都府・伽椰ケイヂさん／設定にこだわらなくてもOK。

◀群馬県・さくらふぶきさん／元気な紅蘭、サンクス。

◀千葉県・神無月さん／環境が、ちょっと悪すぎるかも…。

◀埼玉県・ちゃなさん／目指せ！　ベスト5の常連。

◀福岡県・花崎れんさん／ドラマCDはかなりイケてます。

◀愛知県・えくすとらさん／三つ編みのさくらもグーです。

▲岐阜県・さくら真央さん／みなさんの応援のおかげで存続決定！　ホント感謝してます。

愛のおハガキ待ってます

■イラストギャラリー
ハガキまたはハガキサイズの紙を使用のこと。まとめ送りもＯＫで、裏に「○○に１票」と書くとキャラコンにカウントされます。

■キャラコン
イラストまたはモジネタハガキ１枚につき、１キャラに投票可。

■名場面プレイバック
『サクラ２』の第９話までの思い出深いシーンを、イラストや文章にして送ってください。

■文字ネタ
サクラへの想いを文章で。

（おハガキのあて先）
〒101-8305 ㈱メディアワークス
電撃ドリームキャスト編集部
「電撃サクラ隊３」○○係

CHARACON ●キャラコン

電セガ時代は下位に甘んじていた織姫が、リニューアル早々いきなりトップに！　織姫ファンのみんな、おめでと～。逆に、電セガ時代の王者マリアはトップ５圏外という意外な展開。変動の激しいこのキャラコン、投票をヨロシク！

1位 ソレッタ・織姫 171票

▲神奈川県・アイカワミサキさん／お疲れさまでした(笑)。

2位 神崎すみれ 134票

▲茨城県・ジント＝リンさん／独自の手法に期待。

3位 桐島カンナ 94票

▲福岡県・双月暮名さん／あったかい笑顔です。

4位 李紅蘭 75票

▲千葉県・うさこさん／トップを目指しガンバ！

5位 レニ 56票

▲鳥取県・水無月茜さん／パジャマ姿にドキドキ。

★６位　マリア・タチバナ…49票／７位　アイリス…20票／８位　真宮寺さくら…19票／９位　榊原由里…18票／10位　大神一郎…12票

RANGAI SAKURA　電セガ最終号にも書いたんですが、各コーナーのタイトル名を考えてもらえるとウレシイです。とりあえず、イイのが来れば即採用、なければこのまま…という感じでいきたいと思ってます。あと、新企画案も引き続き募集中！　今後とも電ドリともども、サクラ隊３をよろしくお願いします。

フレンズ通信 Vol.6

開発も大づめを迎え、発売が待ち遠しい、期待の恋愛AVG『フレンズ』。「電ドリ」でも情報をお届けしていくぞ。今回の通信では、注目のキャラクターコンテストの結果を発表する！　その他、CD情報や、みんなのイラストも大紹介！

「たくさんのおハガキありがとうございました。皆さんのご声援に応えるために、スタッフ一同もうひと踏ん張り頑張らなきゃ。ですよね、鮎ちゃん先輩」「うん、これからも応援よろしくね！」(鮎&夏奈子)

DJCDが発売!『皆口裕子のDear My Friends ～しゃべらせてみせましょう～』

▲定価2,600円（税別）。発売元、販売元：株式会社ムービック

『フレンズ』の世界を、ラジオ番組の形式を用いて表現する、DJCD『皆口裕子のDear My Friends～しゃべらせてみせましょう～』がムービックより発売された。

内容はゲーム『フレンズ』で共演した声優さんの中から、山口勝平氏、水谷優子さん、桑島法子さんがゲストで登場。皆口裕子さんとのトークにより、本人の初恋や、ファーストキッスの話などが収録されているのだ。その他、友情出演として、『金田一少年の事件簿』の金田一一役などでおなじみの松野太紀さんや、『センチメンタル グラフティ』の松岡千恵役の米本千珠さんなど、10名の声優さんのコメントも収録。また初回版には特典として、特製プレミアムカードが入っているので、ファンは要注目だ。

パーソナリティ ●皆口裕子（小早川瑞穂役）
『フレンズ』ゲスト ●山口勝平（鞍掛不二男役） ●水谷優子（狩野真琴役） ●桑島法子（若林鮎役）
その他友情出演 ●松野太紀 ●米本千珠 ●中友子 ●鈴木真仁 ●太田真一郎 ●山崎和佳奈 他

第2弾も発売決定! 皆口裕子さん&多部田俊雄氏に直撃インタビュー!!

12月に第2弾が発売されるDJCD。このCDにゲストで出演する、NECインターチャネルの多部田氏と、皆口さんにお話をうかがったぞ！

――すでに第1弾が発売されていますが、今回はどのような内容になっているのでしょうか？

皆口：ゲームの声優さんの中から、今回も3人の方(豊嶋真千子さん、高橋美紀さん、堀川亮さん)にゲストに来ていただいて、お話を聞いています。『フレンズ』の役と自分を比べての違いですとか、初恋の話といった、プライベートな事をたくさん話してもらっていますので、期待してください。

――そして、今回は声優さんの他に、プロデューサーの多部田さんがゲストで登場されていますが、レコーディングはいかがでしたか？

多部田：実は、これがCD初デビューなんです。ラジオでゲストとして呼ばれて出演したことはあるんですけど、かなり緊張しました。ラジオと違って、今回は形として残るということが脳裏にありまして、舌の回りが2割方悪かったですね(笑)。

――このCDでは、どのような内容についてお話しをされているのですか？

多部田：ゲームに関するいろいろなことについて話しました。声優さんのキャスティングに関わる話ですとか、スタッフの声優さんに対する思い入れなどがわかりますよ。もちろん、私自身の『フレンズ』に対する思いについても語っています。

◀レコーディングは、ラジオの収録と同じように行われた。

◀ゲームでは瑞穂役の皆口さん。瑞穂ファンはチェックだね。

皆口：ご自分を『フレンズ』のキャラクターに当てはめると誰ですか、という質問をさせていただいたんですが、意外な人の名前が出たんでビックリしました（笑）。主人公かなと思っていたんですけど…。答えは、CDを聴いて確かめて下さいね。

DJCD第2弾『皆口裕子のDear My Friends ～しゃべってもらっちゃいました～』は12月19日発売予定!!

サークル オブ『フレンズ』

Vol.30のプレゼントの当選者を発表。瑞穂：千葉県の肥後清孝さん、鮎：千葉県の板橋代幸さん、みどり：静岡県の鈴木真三さん、真琴：広島県の水野裕史さん、静香：奈良県の上山博次さん、夏奈子：神奈川県の竹下教雄さん、深雪：東京都の三谷隆さん、桃子：埼玉県の青春さん。

第1回『フレンズ』キャラクターコンテスト

結果発表!!

順位	名前	票数
1位	若林　鮎	(72票)
2位	小早川瑞穂	(55票)
3位	佐伯夏奈子	(48票)
4位	青木桃子	(45票)
5位	緒方静香	(40票)
6位	村田深雪	(36票)
6位	秋山みどり	(36票)
8位	狩野真琴	(34票)

最終結果を発表！　キャラコンに寄せられたハガキを集計してみたぞ。その結果は左の表の通りで、前回の中間報告から人気を維持した若林鮎がトップを獲得。２位も前回に引き続いて小早川瑞穂がゲットした。やっぱり幼なじみとヒロインは強い、というのを実感させる結果だね。そして頑張ったのが前回の６位から一躍３位までアップした佐伯夏奈子。ベビーフェイスがポイントかな。引き続き、第２回キャラコンを開催するので送ってね！

たくさんの応援ありがとネ♥

応援イラスト紹介

▼岐阜県・乱気流さん　あなたの愛が届いて、前回よりも２ランクアップしましたよ。愛は勝つ！　です。

◀北海道・鳴海小太郎さん　鮎ちゃん、１位です。イラストもバッチグー！

▶大阪府・浅葱優月さん　ちょっぴりセクシーな深雪ちゃんにドキッです。

▲鹿児島県・上江ひとみさん　ラブラブ(!?)のペア、ありがとね。

▼長野県・りじょぇさん　こんなマスコット、彼女からもらえたらいいね。

▼大阪府・秋野原紅葉さん　１票に込められた思いは伝わりましたよ。

▲埼玉県・浪野正和さん　夏奈子ちゃんは、見事にベスト３にランクイン！

◀静岡県・宮原敏さん　みどりちゃんは、残念ながら１ランクダウン。

▶岐阜県・乱気流さん　たくさんの応援イラスト、ご苦労さまです。

▲埼玉県・宮崎哲也さん　このステキなスマイルで、人気急上昇です、はい。

◀岐阜県・田中昌彦さん　髪の色に合わせた、コーディネイトがグー。

◀大阪府・志田りこさん　本当は、寂しがり屋の彼女。応援してね。

▲神奈川県・一条あきらさん　田舎の子って、雰囲気イイですよね。うん。

皆口裕子さん　サイン色紙プレゼント

キャラコン応募者の中から抽選で３名様に皆口裕子さんのサイン色紙をプレゼント。住所、氏名年齢、電話番号を忘れずに書いて送ってね。締め切りは、12月11日当日消印有効。発表はvol.3予定。

【あて先】
〒101-8305
㈱メディアワークス
電撃ドリームキャスト編集部「フレンズ通信⑥」係

３名

★電ドリウラワザ情報局

ウラワザデータベース ジャンル別

巷はドリームキャスト一色。だが、まだまだサターンもがんばっているぞ。すべてのウラワザを試してから、新機種へステップアップしてね。それではFTG編カ行スタート!!

今回のベストショット

FTG編

（前号からの続き）

ギャラクシーファイト ユニバーサル・ウォリアーズ
サンソフト

●隠しキャラを使う②
モード選択画面で「VS MODE」にカーソルを合わせ、Ⅰコンと Ⅱコンの Ⓨ＋Ⓛ＋Ⓡを同時に押しながらⅠコンのスを押す。このウラワザを使うと、CPU戦を戦わずに4体の隠しキャラが使える。

●勝利後のメッセージが選べる
対戦で勝利したら、セリフが表示される前にⒶかⒷかⒸを押し続けると、勝利後のセリフを選択することができる。

●ステージの拡大縮小をOFFに
アブソリュートステージが出てくるまで、Ⓐ＋Ⓑ＋Ⓒ＋Ⓩを押し続ける。すると、背景やキャラの拡大・縮小の演出をOFFにすることができる。

●ポーズ表示を消す
ポーズ中にⅠコンのⓍ＋Ⓨ＋Ⓩを同時に押すと、ポーズの表示を消すことができる。

●RESULT画面が変わる
カズマ、ロレフ、ジュリでCPU戦をプレイし、ローウェに勝利する。この時、タイムとスコアが両方ともランキング1位になっていると、RESULT画面が変わる。

●ローウェと対決
CPU戦で1ラウンドも負けずに勝ち進むと、フェルデンを倒した後に隠しキャラのローウェと対戦できる。もしも、相手に1ラウンドでも取られてしまった時は、わざと負けてコンティニューすれば大丈夫だ。その対戦後には、勝敗に関わらずスタッフロールを見ることができるぞ。また、ローウェに勝った場合は、スタッフロール前の「CONGRATULATION」のメッセージにビジュアルが追加される。

グルーブ オン ファイト
アトラス

●エクストラキャラを使う
アーケードモードをクリアすると、エクストラキャラがそれぞれ使えるようになる。条件は以下の通り。
・3キャラクリア……デミアン。
・6キャラクリア…ブリストル（変身前）。
・9キャラクリア…ブリストル（変身後）。

●おまけビジュアルモード
アーケードモードをクリアすると、クリアしたキャラのおまけビジュアルが見られるようになる。

●ポプラの衣装変身
ポプラで試合に勝ち、「KO」の表示が出ている間に以下のボタンを押し続けると、ポプラの衣装が各ボタンに対応した衣装に変化する。Ⓐ…婦警。Ⓑ…天使。Ⓧ＋Ⓛ＋Ⓡ…ブルマ。Ⓨ…スクール水着。Ⓩ…ブレザー。ス…マジシャン。

ゴールデンアックス・ザ・デュエル
セガ

●簡易キャラセレクト
対戦モードで、勝ったキャラの名前が表示されている間にポーズをかけて、Ⓛを押す。すると、すぐに「SELECT MODE」になり、キャラを選択できる状態になる。

サイバーボッツ
カプコン

●シナリオのボスキャラを使用
難易度を4～8に設定し、千代丸、シェイド、デビロットでシナリオをクリアすると、それぞれのシナリオに応じたボスキャラを使用することができる。
・千代丸シナリオ→ゲイツ。
・シェイドシナリオ→ヘリオン。
・デビロットシナリオ→スーパー8。

●零豪鬼を使用
ゲームの難易度が4～8で、ノーコンティニューでクリア、もしくは難易度に関係なくアーケードモードにて99回プレイ（勝敗関係なし）すると、零豪鬼を使うことができるようになる。

●ワーロックを使用
難易度が4～8で、千代丸、シェイド、デビロットのすべてのシナリオをクリアすると、「ワーロック」を使用することができる。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
SNK

●オメガルガール、草薙柴舟を使用
対CPU戦で、ラスボスのオメガルガールを倒してエンディングを見た後は、オメガルガールと草薙柴舟をプレイヤーキャラとして使用できるようになる。このウラワザは、サターン本体のバックアップデータを消さない限り有効。

●簡易メンバー選択
チームエディット画面で「チームエディットをしますか？」と表示されている時、ⓁかⓇを押しながらⒸを押す。すると、前回使ったメンバーでプレイできる。

●コマンドが変化
1人プレイで100万点以上のスコアを取り、ネームエントリーに好きな名前を入力する。その後再びゲームを始めると、必殺技のコマンドがランダムで変化する（元に戻すには、本体のバックアップの「K_O_F_95_01 OMEGA FILE」を消す）。

●FTG編サ行次号に続く

電撃 ドリームキャスト Dreamcast VOL.1

読者アンケート

応募方法　左のハガキにアンケートの回答、希望するプレゼントの番号、住所、氏名、年齢を記入の上、50円切手を貼って送ってください。締め切りは12月10日（消印有効）。当選者の発表は『電撃ドリームキャスト』VOL.3（12/25発売）です。

※問1～3は「表1・掲載記事名」の中から選んで、番号を記入してください。

1 今号の記事の中で、おもしろかったものを3つ選んでください。

2 今号の記事の中で、つまらなかったものがあれば、1つ選んで「番号」と「理由」を書いてください。

3 何の記事を読みたくて本誌を買いましたか。2つ選んでください。

4 今号の表紙についてどう思いますか。

①良い　②普通　③悪い

5 今後、「付録」をつけるとしたら、どんなものがいいですか。

①ウラワザ付録　②ポスター付録
③ソフトのカタログ付録
④攻略付録（ソフト名も記入）
⑤その他（内容を書いてください）

6 今まで発売された「サターン」もしくは「ドリームキャスト」のソフトの中で「攻略してほしい」ソフトがあれば、ソフト名を1つ書いてください。

7 「電撃セガサターン」からの本誌の購買頻度を教えてください。

①電撃セガサターンを毎号買っていた
②電撃セガサターンを時々買っていた
③「電撃ドリームキャスト」になって初めて買った

8 「電撃ドリームキャスト」をどこで知りましたか。

①書店で見て　②テレビCM
③ラジオCM　④友だちから聞いて
⑤他の「電撃」グループの雑誌を見て
⑥ポスターを見て　⑦その他

9 「電撃ドリームキャスト」をどこで買いましたか。

①本屋　②コンビニ　③その他

10 「電撃ドリームキャスト」以外に、定期的に購読しているゲーム雑誌があれば、雑誌名を2つまで書いてください。

11 ゲームソフトを買う時に、何を参考にしますか。1つだけ選んでください。

①雑誌の記事　②メーカー
③TV・CM　④店頭デモ
⑤イラストレーター
⑥その他（具体的に書いてください）

12 「ドリームキャスト」を買いましたか。

①買った ②買う予定 ③買う予定なし

13 「ドリームキャスト」のソフトで買ったタイトルを番号で書いてください（買ったものすべて）。

①バーチャファイター3tb
②ジュライ
③ペンペントライアイスロン
④ゴジラ・ジェネレーションズ

14 「ドリームキャスト」の周辺機器で買ったものを番号で書いてください（買ったものすべて）。

①ビジュアルメモリ
②ドリームキャスト・コントローラ
③ドリームキャスト・キーボード
④レーシングコントローラ
⑤アーケードスティック

15 「ドリームキャストネットワーク」にアクセスしましたか。

①アクセスした　②これからやる予定
③やるつもりはない

16 今後発売される「ドリームキャスト」または「サターン」のソフトの中で、遊んでみたいものを2つまで書いてください。

17 今までに買った「ドリームキャスト」または「サターン」のソフトの中で、好きなものを3つまで書いてください。

18 次の中で、持っている「ゲーム機」を番号で書いてください（持っているものすべて）。

①ドリームキャスト　②サターン
③スーパーファミコン
④プレイステーション
⑤NINTENDO64　⑥その他

19 パソコンを持っていますか。

①持っている　②持っていない

20 「サターン」ソフトを何本持っていますか。

21 ゲームセンターに行きますか。行くとしたら1カ月間に何回くらい行きますか。

①行く（回数も記入）　②行かない

22 「電撃ドリームキャスト」へのご意見、ご要望があれば書いてください。

【表1・掲載記事名】

①特別企画「セガ入交社長が語るドリームキャストの夢」
②読者大プレゼント
③シェンムー（莎木）
④魔剣X
⑤フライトシミュレータ（仮）＆ポップンミュージック
⑥ソニックアドベンチャー
⑦北へ。
⑧セガラリー2
⑨Dの食卓2
⑩フレームグライド
⑪ブルー スティンガー
⑫クライマックスランダーズ
⑬神機世界エヴォリューション
⑭インカミング
⑮エアロダンシング
⑯バギーヒート
⑰パワーストーン
⑱セヴンスクロス
⑲テトリス4D
⑳サクラ大戦 帝撃グラフ
㉑悠久幻想曲ensemble 2
㉒ルームメイトW
㉓DCオールカタログ
㉔ドリームキャストの基礎知識
㉕バーチャファイター3tb
㉖ゴジラ・ジェネレーションズ
㉗ペンペントライアイスロン
㉘ジュライ
㉙バーチャコールS
㉚海へ Summer Waltz
㉛Power AC
㉜電撃サクラ隊3
㉝フレンズ通信
㉞ウラワザデータベース
㉟月刊ワープタイムズ
㊱ストレートエッジ
㊲ゲームを描く人々
㊳馬鹿貴族
㊴電撃かすみ草が往く
㊵カプコンジェネレーション第5集
㊶ガールドールトーイ
㊷6インチまいだーりん
㊸新作カウントダウンその他
㊹電撃レビュー ザ ベスト
㊺NEWS DIGEST
㊻電撃なんでも屋
㊼電撃DC Ranking Now

プレゼント当選者

電撃セガサターン VOL.30

■ゲームソフト

①電車でGO！EX
青森県　菅原　淳
岩手県　八重樫知里
神奈川県　和具　朝子

②マーヴル・スーパーヒーローズVS. ストリートファイター
福島県　馬場　相任
福井県　木曽　貴嗣
山口県　沖野　和音

③ファルコムクラシックスⅡ 限定版
北海道　立川　純匡
秋田県　正木　彩子
兵庫県　橋本　祐美
徳島県　森　今日子
鹿児島県　川崎　貴文

④せがた三四郎 真剣遊戯
福島県　小西　正之
群馬県　高橋まさや
兵庫県　山岡　晶

■グッズその他

⑤ストライカーズ1945Ⅱ ピンズ
栃木県　吉田　正則
千葉県　村上　喜一
石川県　井田裕一郎
大阪府　池田　英新
徳島県　瀬上　雅章

⑥ロードス島戦記～英雄騎士伝～ ピンズ
茨城県　酒井　雄一
長野県　中村憲太郎
愛知県　鵜野　健
京都府　平井　大介
香川県　田中　晋二

⑦ピンズコレクション ときめきスポーツ ベースボール
鳥取県　宗則　孝之
テニス
群馬県　奈良崎孝広

⑧アンジェリークデュエット 恋愛講座 BOOK
宮城県　桐野えみ子
三重県　谷口　恵理
大阪府　川崎　都
大阪府　山田とみこ
福岡県　橋本　朋美

⑨カプコンシークレットファイルNo.21
岩手県　阿部　剛
東京都　久保田直樹
静岡県　遠島　康平
広島県　藤井　健太
沖縄県　沖野　生陽

やったね新装開店

ハロハロォ！　本誌の新装刊に合わせて、我らが「月刊ワープタイムズ」も完全リニューアル（のつもり）。新コーナーもお目見えして、さらにパワーアップだ！

あのワープタイムズが

リニューアル記念!! ワープより『電ドリ』へお祝いのコメントを頂戴!!

新装刊にあわせて、ワープから心暖まるレターが届いたでやんす。いざご開帳でやんす。

アディオ～ス電撃セガサターン！　ナマステ～電撃ドリームキャスト！　というわけで「電撃ドリームキャスト」新装刊おめでとうございます。『Dの食卓2』ではカッコいいワープを、「ワープタイムズ」ではアレなワープをサポートしていただき、いつもいつも本当にありがとうございます。電撃ドリームキャストでも、円滑に記事作成が進められるように一層努力したいと思います。素材は早く送ります。スケジュール調整も早めにします。担当ヤスさんとのしょーもない長電話もやめます。あと社長の……。いつもスミマセン。

ところで、貴誌の愛称はどうなるんでしょう？　電撃ドリキャス？　電撃DC？　う～んやっぱり電ドリになるのでしょうか。電ドリか…（笑）。でも電気ドリルみたいでとってもイイ感じですね。「ヴィ～ン！」ってな勢いで、この不景気な世の中、ゲーム業界にドカッと大穴を開けちゃってください。80%以上の主婦が他社の製品より白く洗いあげる、と絶賛するような誌面を期待してます。

これからしばらくの間、お互い忙しい日々が続きそうです。長谷川編集長をはじめ、編集部の皆様も抜け毛が出来ぬよう、否、ご病気など召されないようご自愛ください。そして、ドリームキャストと私たちワープを盛り上げてくださいね！　PS.サバゲ対決、挑戦してもいいですか？

（株）ワープ一同

ありがとうワープ！

ついでにプレゼントも頂戴

お祝い事にさらなる吉報！　DC版発表を記念してサターン版「リアルサウンド」を3名の読者にプレゼントします（提供：ワープ。ご応募お待ちしてます。

▲締め切りは12月10日の消印まで有効です。

緊急企画 ●北風ピューピューの季節だから 飯野さんにセーターをプレゼントしよう!

電ドリでは「飯野さん体調を崩さないで開発がんばってね」との願いを込めて、手編みのセーターをプレゼントする予定です。「私が編むぅ」と思った女の子（に限定）は、編集部まで実物を送ってください。肝心のサイズですが、業界内では、一応これが目安になってます。意味ナイ？

秋元康＜飯野賢治＜伊集院光

TOPICS ついに発表!!

『リアルサウンド』～風のリグレット～ ドリームキャストへ

あの「風のリグレット」がDCに移植決定！　ゲーム内容の変更は特にないとのことですが、じつはDC版オリジナル要素として「ビジュアルモード（仮）」が追加されるらしい。これは、音声とともにイメージ画像が映し出されるという代物で…。続報に期待してください！

▲TGS会場では、そんなこと言ってなかったよな～…。

リニューアル特別企画 マイアイドル回顧録 ワープではたらくキレイなおネエさんたち

一部ファンに大好評の「ストーキングNOW」を総特集してみました。

僕のマイアイドルがここに──。担当ヤスが秘蔵写真を衆目に晒すために作った趣味コーナー「ストーキングNOW」。当初は、単なる埋め草（失礼）に過ぎなかったこのコーナーも、ワープ・女性社員の恥ずかしい写真が目白押しっちゅーことで、いつのまにやら人気コーナーに急成長。ゲーム業界からの支持はもちろん、読者からの「助手にしてくれ！」という胡散くさい檄文も届いて、拙者も身の引き締まる思いです。それにしても、いざ6人ぶん並べてみるとけっこう荘厳な眺めですね～。う～ん僕っていい仕事してるかな～って思ったりして（天狗）。

第1回 立澤珠実嬢
▲マニア限定のセーラー服ショット。

第2回 小林恭子嬢
▲奥村チヨのコスプレッスね。

第3回 毛利喜子嬢
▲お笑い担当。かなりイケてる女性。

第4回 砂岡純子嬢
▲ヅカですよ、ヅカ。カッコイイ！

第5回 田村佳子嬢
▲「ヨゴレ」じゃないと社内問題に。

第6回 菅谷千陽嬢
▲もう原型を留めていません。感服。

まだまだこれから ストーキングビヴァ 第1回

今回のターゲットは、新人の岸貴子さんです。

●きし・たかこ●76年6月、新潟生まれのAB型。主に飯野氏のアシスタント業務を担当。これは、美大在学中に自室で撮影された秘蔵ショット。回を重ねてきた当コーナーでも一目置かれる危険すぎる作品だ。病院から抜け出してきたようなアヤシイ雰囲気に、10億光年先を見つめる眼。将来が楽しみ（何の）な逸材だ。

◀実物はかわいい娘ですよ。いつもお茶ありがとう！

完全リニューアル（のつもり）で電ドリへやって来た!!

飯野賢治責任編集

じ○○むの連載終わりました…。

タイトル大全キング

電ドリ出張版

記念すべき7代目キングはネコルルくんに決定!!

リニューアル第1回目の栄えあるキングは、埼玉県のネコルルくんに決定。念願のベルト奪取です。

これが『東へ。』の全貌だ！

本作は、夜の盗塁王「そのまんま東」の生き方をモチーフに、「バレずに遊ぶ」ことを目的にした恋愛AVG。プレイヤーは、いかがわしい秘密クラブに入会、オネエちゃんとの会話を愉しみながら、あわよくばコトに至る。恐妻カズコに見つからず、何人のオネエちゃんをゲットできるか？　リアル過ぎる豊富なイベントで、スリル満点の下半身遊びが楽しめるぞ。物語の舞台となるのは、歌舞伎町、錦糸町、西川口といった有名歓楽街。ゲームが進むにつれて、中州、ススキノ、金津園とフィールドは日本全国へと広がっていくのだ。

期待のCNS！

会話をふっ飛ばして、いきなりコトに至る「コミュニケーション・ナッシング・システム」搭載。快適プレイは確実！

順位	名前	ポイント	寸評
1	山田真弘	20ポイント	ものすごい投稿量の現キング。
2	ネコルル	16ポイント	今号のキング奪取で猛追！
3	南條巨峰	15ポイント	本誌読者ページでも活躍中。
4	高木淳	14ポイント	シュールなネタで攻めてきます。
5	松下健一	10ポイント	ホームページ確認しときます！

寡兵をもって大軍を破れ！～タイトルキング・ルール～

あなたの考えたハイパーなゲームタイトルを飯野賢治氏が審査、優秀な10作品をチャートにします。パロディ、エログロ系など、ネタは基本的に何でもOK。1位の作品には、電ドリ謹製のゲーム画面が贈られます。

順位	ゲームタイトル	メーカー・ジャンル	発売日
1	東へ。（埼玉県／ネコルル）	ないたいれじゃあ リアル恋愛AVG	99年2月
2	あるとしか言えない（東京都／いのけんマニア） 土木工事のイロハが学べる穴掘りゲーム。監修はモチ糸井重里！	京都花札本舗 埋蔵金発掘SLG	いつか
3	受胎～鴨場でもって（埼玉県／山田真弘） コウノトリで赤ちゃんを運ぶメルヘンなゲーム。まだ来ねーの？	四十肩 教育AVG	10月10日
4	超人類（大阪府／南條巨峰） 条件しだいで神無月が登場、敵を一掃してくれる異色STG。	はーどそん STG	絶版
5	HIROInドリーム（埼玉県／ネコルル） 最初は売れない作家だった彼を、キミの手で大スターに育成！	ワアプ 作家育成SLG	発禁
6	贋作（大分県／高木淳）	ヘルフ 贋作制作SLG	オリジナル発売後
7	エリツィン元気でチュウ（愛知県／オレンヂ）	心電堂 電気治療ACT	治療中
8	ダイナマイト外科（鹿児島県／川崎草）	えーえむ#1 手術ACT	延期
9	月刊コナミグルーヴ（埼玉県／松下健一）	ミナコ 厳選コナミ情報	毎月
10	ネットBBSつぶそうぜ！（栃木県／せさが単四郎）	SANY URL潰しSLG	暗躍中

暴言 VIOLENT LANGUAGE

ついにスタートしてしまった、何でもアリの禁断コーナー。

世の中ストレスだらけなのでしょうか。頼んでもないのに、己の不満、妄想、掲載できるわけない話などを書き殴った投稿ハガキが目立ちます。しかも必ずといっていいほど「コーナー化希望」の文言があります。とはいえ、需要があれば供給しなくてはなりません。それが資本主義の正しい姿です。というわけで（どんなわけだ）、掃き溜めのような企画が誕生しました。タテマエ社会に一石を投じる新コーナーがいよいよスタートです。NOと言える日本人の方々の投稿をお待ちしてます。

●「キミってデジキューブの宣伝部長みたいな人だね」

●「あ～ッ！　もうイライラするなあァ！　早いとこ“やるドラ”もパクらんかい！」

（大阪府／南條巨峰）

以上。いつまで続くことやら…。

新コーナー 今月の金言!!

▼セリフを考えて編集部まで！

人間というのは、見た目だけでなく、発するセリフによって、随分と印象が違ってくるものです。アノ人の口から、まさかあんなセリフが…。そういうのってよくあるでしょ？　その意外な状況を愉しもうというのが、この新コーナー「今月の金言」です。今回のモデルは広報の立澤さん。あなたなら何を言わせたい？

投稿強化月間!!

さてさて、リニューアルした「月刊ワープタイムズ」（略して月刊！）では、通勤電車でも読めるページを目指して日々精進しております。そのためには、読者の智恵と勇気が必要です。ハガキ求ム！

〒101-8305
(株)メディアワークス
電撃ドリームキャスト編集部
「月刊ワープタイムズ」係

欄外アンタッチャブル 先日ワープから、立澤さんと毛利さんがお笑いコンビを結成！　とのメールが届いた。コンビ名は「CHANNEL（チャンネル）」。ロゴマークは金色の「卍」（笑）。どうやらハイヒールみたいな芸風でいくらしい。近々冷やかしに行ってきます。続報をお楽しみに。

「ストレートエッジ」リニューアル第1弾!!

STRAIGHT EDGE Ver.2

今号の1枚

ソニックアドベンチャーミニボーカルアルバム
●'98年12月2日発売 ●2,100円(税込)
(マーベラスエンタテイメント/ポニーキャニオン)

今回は、本誌の前評判でも絶好調の『ソニックアドベンチャー』のサウンドプロデュースを手がける、セガの瀬上純氏が登場。今までの『ソニック』シリーズとは一味違う、“ロック”の手法を取り入れたそのコンセプトは、いったいどのようなものなのだろうか?

ゲーム・サウンドの向こうに『未来』が見える!!

今回の『ソニック』はストレートなロックサウンドに仕上げました

DC『ソニック アドベンチャー』サウンドプロデューサー

瀬上純 JUN SENOUE

●サウンドクリエイター

作曲から編曲、演奏までこなす根っからの音楽人。代表作『ソニック』シリーズや『Vゴール97』AC版『セガラリー2』など多数。

ロックのもつスピード感で新次元の『ソニック』を表現したかった

——**まず、『ソニックアドベンチャー』の作曲コンセプトからお聞かせください。**

瀬上 今までのソニックサウンドとは雰囲気の違う感じに、というのが出発点になっています。『ソニックCD』や『ソニックR』は、「わかりやすさ」を追求したため、テクノ色が強かったですが、今回は発表会やTGSで聴いてもらったように「ロック」がメインになっています。

——**なぜロックという手法を選んだのですか?**

瀬上 今回のソニックたちのキャラ設定は、今までのポップな路線とは少し違い、ちょっとクールでトゲのある感じなんです。ストーリーも世界観もリアル路線ですし。ソニックチームと検討を重ねて、ストレートで生音が出せるロックテイストが、ゲームイメージに一番あっているんじゃないかと。他にも、ソウルやクラブサウンドっぽい曲など、キャラや場面状況によって、さまざまなジャンルの曲を用意しています。

——**全部で何曲くらい作曲されているんですか?**

瀬上 僕を含めた3人体制で、BGMとシングルをあわせると100曲以上は作っています。途中で作るのをやめたり、ボツになったものを入れれば、相当な数でしょうね。ボーカル曲は今回のミニアルバムに収録されている6曲。特に、歌モノはそれぞれのシナリオの重要なイベントシーンやオープニングに流れるので、考えに考えて作りました。

——**サウンド制作としては異例の、1年以上の制作期間を要したとお聞きしてますが。**

瀬上 そうですね、今回は苦労しました。画面も背景設定も企画段階からは大きく様変わりしてますから。それにしても、これほど長い間、集中力が持続しているのは、自分でも驚きです。これだけの大作ですから、力も入りますよね。

——**海外の一流アーティストたちがレコーディングに参加していますね。起用は瀬上さん自身で?**

瀬上 今回は、僕やソニックチームが描くメッセージ、曲の勢いを忠実に再現してくれるボーカリストの存在が絶対でした。「このアーティストだからこの曲」というイメージがはっきりしていたので、メロディライン、声域、音程をそのアーティストに一番あったものに作り込み、海外でレコーディングしました。僕自身、大満足のデキですし、ソニックチームの評判も上々でした。3曲めのビッグのテーマは、あのコミカルな曲のイメージからインスパイアされ、ゲーム中のキャラクター設定が固まったと聞いています。これは作った人間にとってはうれしいことでしたね。

——**それでは最後に、読者にメッセージを。**

瀬上 ソニックたちにどんな冒険が待っているのか? このアルバムはその音楽的アプローチです。発売前に聴いてもらえば、『ソニック』の世界観をイメージできると思います。必聴ですよ!

瀬上氏による各曲解説

①It Dosen't Matter THEME OF "SONIC"（作詞、作曲、編曲=瀬上） ソニックが放つ勢い、パワー、アティテュードを表現しました。ソニックの生き様を歌った、パーソナルソング。ボーカルはノルウェーのハードロックバンド、「TNT」のトニー・ハーネル。グイグイ押していきます。

②My Sweet Passion THEME OF 'AMY'（作詞、作曲、編曲=熊谷） エミーは、わがままで自己中心的な今時の女の子。ちょっと醒めてる感じが歌詞に出てきます。ファンキーでアグレッシヴなサウンドで、そんな彼女を表現しています。

③Lazy Days ˜Livin' in Paradise˜ THEME OF "BIG"（作詞=熊谷&瀬上、作曲、編曲=瀬上） 新キャラなので、まずはイメージ作りに苦労しました。初めはスローテンポなレゲエかなとも思いましたが、コミカルな感じのこの形に収まりました。南国風ロックンロールで表現した、ウキウキソングですかね（笑）。

④Believe In Myself THEME OF "TAILS"（作詞、作曲、編曲=瀬上） ソニックの脇に徹していた自分を見つめ直すというメッセージが込められた応援ソングです。女性ボーカルでテイルスの雰囲気を再現。

⑤Unknown from M.E THEME OF "KNUCKLES"（作詞、作曲、編曲・床井） ソニックのライバル的存在でアウトローナックルズ。初めは自分中心で、「俺」になっている歌詞が、最後には「俺たち」に変化していく。その心境の変化を表現しています。

⑥Open Your Heart MAIN THEME OF "SONIC ADVENTURE"（作詞=瀬上、作曲=瀬上&常井、） 『ソニック～』の世界観をイメージしたメインテーマです。追っかけのコーラスで、ソニックの心境を表現、サビでカオスとの絡みを煽ります。寝るヒマを惜しんで作った自信作ですね。ぜひライヴで演奏したい曲です。

EDGE'S info

セガのインターネット・ホームページ内の、ソニックチームページには、『ソニックアドベンチャー』の情報が満載! ゲームの最新情報はもちろん、画像のダウンロード、おまけコーナー、さらに今回紹介したメインテーマが流れるMPEGムービーもあるのだ。アドレスは、http://www.sega.co.jp/sonicteamだ。キミのドリキャスから、今すぐアクセスしよう!

あの夏の感動が、今よみがえる・・・!!

サクラ大戦歌謡ショウ 帝国歌劇団 第2回 花組 特別公演「つばさ」1998.8

CD 12.18 ON SALE

サクラ大戦 歌謡ショウ「つばさ」の
コンサートシーンを凝縮した
ミュージックライブアルバム!!

サクラ大戦歌謡ショウ
第2回花組特別公演「つばさ」
〜サウンドアルバム〜

MJCA-00037 定価:¥3,150(税込)

LD&VHS NOW ON SALE

本編ノーカット収録(175分!!)で
歌謡ショウ「つばさ」いよいよ開幕!!

LD:VPLQ-70715
COLOR 175分/STEREO-HiFi/CLV(2枚組・3面)
封入特典:LDジャケット×4倍サイズカラーポスター

VHS:VPVQ-69211
COLOR 175分/STEREO-HiFi
封入特典:豪華カラーブックレット(歌詞付き)

ファン感謝スペシャルプライス!!
定価:各¥6,800(税抜)

サクラ大戦2 クリスマスソング
奇跡の鐘〜So special a day〜 Happy Day Happy X'mas

CD SINGLE NOW ON SALE

「サクラ大戦2」第九話、あの感動をふたたび!
ゴスペルコーラスをフィーチャーし、
ボーカルパートを新しく収録!
新アレンジで生まれ変わった
「奇跡の鐘〜So special a day〜」と、
明るく楽しいダンサブルな新曲
「Happy Day Happy X'mas」。
全サクラ大戦ファンに贈る、
極上のクリスマスCDシングル!!

《収録曲》
奇跡の鐘 〜So special a day〜
歌:横山智佐、富沢美智恵、高乃 麗(帝国歌劇団)
Happy Day Happy X'mas
歌:横山智佐、西原久美子、渕崎ゆり子、田中真弓(帝国歌劇団)
奇跡の鐘 〜So special a day〜
オリジナル・カラオケ

MJDA-90003 定価:¥1,050(税込)

サクラ大戦のサウンドワールドを愛するみなさんへX'masプレゼント! より身近に、より一体化できる、はじめてのバンド・ライブコンサート開催!!

日時:98年12月23日(水・祝)▷15:15開場/16:00開演予定

入場料:¥5,000・全席自由(オールスタンディング)/会場:ヴェルファーレ(東京六本木)《収容人数1000名》

※会場への入場はチケットに記載されている整理番号順になります。チケットに記載されている集合時間にお集まり下さい。

入場券販売:チケットぴあ 03-5237-9999(1名様2枚まで予約可) ※なお本広告掲載時期にチケットが売り切れている場合もございますので予めご了承ください。

お問い合わせ:花組クリスマス 奇跡の鐘コンサート事務局 03-3544-9594【事務局営業時間 月〜金 10:00〜17:00】

SONIC ADVENTURE
Songs With Attitude 〜Vocal mini-Album〜

壮大なソニックの冒険を彩るハイスピード&ノリノリサウンド満載!
ボーカルミニアルバム、いよいよ発売!

MJCA-00039 定価:¥2,100(税込)

SONIC TEAM "Power Play" 〜BEST SONGS FROM SONIC TEAM〜

WELCOME BACK! SONIC FAMILY!!

音楽CDとして初登場の「ソニックCD」をはじめ、「NiGHTS」、「ソニックR」、
「バーニングレンジャー」などベストボーカル曲を収録!
中プロデューサー率いるソニックチームが全ゲームファンに贈るベストアルバム!!

MJCA-00033 定価:¥2,310(税込)

PENPEN TRiICELON
ペンペントライアイスロン

SWIM! SLIDE! RUN!なRetrofuture Cartoon Sound!! 話題騒然のドリームキャスト同発タイトル
「ペンペントライアイスロン」オリジナルサウンドトラック!まもなく登場!
MJCA-00036 定価:¥2,625(税込)

MMV Marvelous Entertainment Inc.
発売元:株式会社マーベラス エンターテイメント/販売元:CD=株式会社ポニーキャニオン/VIDEO & LD=株式会社バップ
マーベラス・ホームページ http://www.mmv.co.jp/

ARTIST PICK UP ゲームを描く人々

Vol. 1

ゲームにとって欠かせない要素であるグラフィック。この「ゲームを描く人々」では、それらを生み出すアーティストたちに、その制作の秘密をうかがっていく。まず第1回は『July』でおもに男性キャラのデザインを手がけた、トニーたけざき氏に注目！

トニーたけざき氏

たとえ1枚の絵の中でも、その世界のリアリティを表現したい

――まず、今回『July』という作品に携わることになった経緯を教えてください。

トニーたけざき氏（以下トニー）：最初は「まあ話だけでも」って感じだったんですが、いつのまにか何となく……（笑）。梅津さんと2人で、ということもあり、多少気楽な感じで引き受けたような気がします。「いざとなったら苦手なキャラは押しつけちゃえ」とか考えて（笑）。

――『July』のキャラクターデザインを手がけられる際、どのようなコンセプトで描かれましたか？

トニー：マンガの時よりは、多少物語とかに気を配るようにしたかな。例えば細かいアクセサリーの描き方などで、そいつの人格とか職業を少しでも感じさせればいいなあ、と考えて描いたつもりです。

――『July』で描かれたキャラクターの中で、お気に入りのキャラはどれですか？

トニー：特にこれ！　というのはあまりないなあ。あえて言うなら、少ししか出てこない脇役のおっさんかな？　気楽に描けたぶん、何となくね。あ、あと好きなのは、頭がデカくて縫い目と番号が顔についているやつ（右イラスト参照）。名前は忘れちゃったけど、あれはちょっと気に入ってる。

――『July』では、おもに女性キャラクターを梅津泰臣さんが手がけていますが、梅津さんのキャラデザインに関してどのような感想をお持ちですか？

トニー：んー、やっぱりうまいですね。キレイだし。特にオレが好きなのは、脇役で出てくるプレゼントを持った女の子（右イラスト参照）。美人じゃないんだけど、「あー、これいいなあ」って。

――トニーたけざきさんの作品といえば、非常に緻密なタッチが印象的ですが、絵を描かれる際、もっともこだわっている点はありますか？

トニー：今は少し違うんだけど、昔はアニメ絵みたいなものが嫌いで、肉体というか肉感というか、人間の「生もの」としての質感を表現したい、と考えてたかな。あと、それに対比させるものとして、無機物的な質感も。だから今でも、ストーリーや演出と切り離して、1コマの絵だけでそれらを感じさせる絵にしたい、と思っています。オレのマンガってウソ話が多いから（笑）、身近な「手触り感」みたいなものから、その世界の中にリアリティを感じてくれればいいなと。

これからのゲームに対して望むのは「さらなる自由度」!

――画材はおもにどんなものを使われていますか？

トニー：まずは原稿用紙に丸ペンなどでペン入れをして、あとはコンピュータで仕上げています。カラーについては、ボードや水彩用紙にリキテックス（アクリル絵具）で着彩しています。

――コンピュータはいつ頃から使われるようになりましたか？　また手描きとCGでは、どちらのタッチが好みですか？

トニー：モノクロの原稿は、3年前から全部コンピュータで仕上げています。具体的には線画をスキャナーで取り込んでから、ベタやトーンなどをコンピュータで、といった感じでね。でも結局やっていることは「手描きのシミュレーション」なわけで……。そこから考えると、やっぱりオレって手描きっぽいのが好きなのかなあ。

――漫画とゲームのデザインとの違いは？

トニー：オレの場合、マンガの方は描きながらキャラクターを作っていくという感じ。でもゲームの場合は、その設定をもとにすべての画面が制作されるわけだから、最初にデザインを練りこまないと、と思ってます。

――影響を受けた画家、漫画家、イラストレーターはいますか？

トニー：それはかなりの量になるので……。ここは「先人たち全て」ということで許してください（笑）。

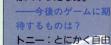
――では映画などで好きな作品は？

トニー：好きな映画はいろいろですが、あえてあげるなら、クローネンバーグ、デビッド・リンチ、ポール・バーホーベンなどの作品かな。

――ちなみにゲームはプレイしますか？

トニー：ゲームは4～5年前からやってます。おもにアクション系が好きで、特に『マリオ64』や『トゥームレイダー2』にはハマったなあ。

――今後のゲームに期待するものは？

トニー：とにかく自由度の高いものをやってみたいです。もっともっと自由度を！

――最後に、読者に対して、ひと言メッセージをお願いします。

トニー：はじめまして、トニーたけざきです…って今頃かい！（笑）てなわけで、どうかひとつよろしく。

▲トニー氏お気に入りキャラの1人。不気味かつユーモラスな雰囲気がたまらない。

▲こちらは梅津氏の描く女性キャラ。同氏の描くヒロインのえり子とは別の魅力がある。

◀研究者とおぼしき男性キャラ。岸和田博士をはじめ、マッドサイエンティスト風のキャラクターはトニー氏の独壇場？

PROFILE of TONY TAKEZAKI

漫画家。『ADポリス25時』でメジャーデビュー。その後、月刊アフタヌーンに『岸和田博士の科学的愛情』を7年間連載。その緻密な画風と奇想天外なストーリーは高い人気を誇る。

JALECO

お・ま・た・せ♥
またまた麻雀で勝負よ！

CD3枚組にスーチーパイがぎっしり!!

麻雀シリーズ「アイドル雀士スーチーパイⅠ・Ⅱ」の2作のアレンジ版と完全新シナリオの「スーチーパイアドベンチャー」を楽しむことができるのだ。

- 新キャラクター「摩夜（マヤ）」に加え、あのリエお姉サマとエリカおねーちゃんも登場するアドベンチャーモード!! アイドルありすちゃんの新曲も初公開!!
- 「ゲーム天国」のキャラも友情出演!? 総勢36人の麻雀フリー対戦!!
- 「かないみか」「高橋美紀」「こおろぎさとみ」「西原久美子」のプライベート写真満載！直筆エッセイが楽しめる声優ホームページモード!!

これが「めちゃ限定版」だけの、もれなくついてくる 3大ふろくだ!!

- 3枚のゲームCDにプラスして、「スペシャルおまけCD」もついてくる！超お得だぞ！
- 取扱説明書は、なんと「ポスター」にもなっちゃうスペシャル仕様！
- おまけの「発売5周年㊢イラスト集」は、豪華26作家陣によるスーチーパイをテーマにした描き下ろし。超レア！

アイドル雀士スーチーパイ めちゃ限定版
発売5周年㊢パッケージ™

買った後のお楽しみ「購入者キャンペーン」実施!! 商品の中に入っているアンケートハガキを送ると、抽選で他では絶対手に入らない、すっげえモノが当たっちゃう！

垂涎！等身大フィギュア着せ替えミユリちゃん（しゃべるよ！）…1名様　感動！等身大描き下ろしスーチーパイポスター…200名様　感涙！5thアニバーサリー5枚組テレカセット…100名様

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGASATURNおよびロゴは株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

■価格：7,800円（税別）　**11月26日発売**
■ジャンル：麻雀＋AVG　■メモリー：メモリーバックアップ対応

株式会社ジャレコ　ジャレコホームページ　http://www.jaleco.co.jp
（本社）〒158-8520　東京都世田谷区用賀2-19-7 TEL:03-3708-4820（直通）FAX:03-3708-4822
（大阪）〒564-0062　大阪府吹田市垂水町3-18-9　TEL:06-385-5100（代表）FAX:06-385-0868
（九州）〒879-0103　大分県中津市大字植野字小見野486TEL:0979-32-8711（代表）FAX:0979-32-2527

いまさら自己紹介

どうも、まっつ改めナチュラル馬鹿です。メンバーは増えましたが、どうやらワタシは逃げられない運命のようです。こうなったらひとりでも多く巻き込んでやる!!（ナチュ）

ワタシも出ます

電ドリの創刊記念イベントが11月29日に秋葉原のソフマップ13号店で開催されます。ワタシもバーチャ大会にかり出される予定なので、ヒマな人は来てみて下さいね。（ナチュ）

男なら誇り高き馬鹿であるべし！

馬鹿貴族とは？

電撃ドリームキャスト新創刊おめでとう！　ってことで、普段あまり人目につかない読者ページも便乗してリニューアルします。ここ左曲がり署の馬鹿部屋に集まった、新創刊以上におめでたい連中が読者ページを作っていきますのでよろしくお願いします。なにぶん馬鹿なもんで、自分の頭で何かを考えたり、絵を描いたりということができません。ぜひ、読者のみなさんがハガキを投稿して、左曲がり署のみんなを助けてやって下さい。ハガキが来なければ、アッという間に馬鹿部屋は解散です。なんか、それを見てみたいという気もしますが、お金をドブに捨てるつもりでハガキを送ってみてください。なんか、いいことがあるかも知れないし、ないかも知れません（またかよ）。中にはどっかで見た顔もありますが、過去のあやまちはスパッと忘れて新たな気持ちで始めたい「馬鹿貴族」。くれぐれもハガキのあて名にサーモンなんとかなんて書かないように……。各馬鹿へのファンレターも待ってるよ〜。

左曲がり署の精鋭たち

ナチュラル馬鹿
まんべんのなさが特徴の、典型的な馬鹿。馬鹿貴族のメインライターである。まっつとも呼ばれる。

メガドラ馬鹿
メガドライブのすべてのゲームを持っている男。それだけがこの男の取り柄だ。任◯堂は大キライ。

ドーベルマン馬鹿
編集部を守り続ける電ドリの番犬、ドーベルマン馬鹿。劇団員や美術の先生など様々な経歴を持つ。

ベンガル
この読者ページを担当するストッキングを被った編集。唯一名前に馬鹿が付いていないがたぶん馬鹿。

●コミック&イラスト:アベタケル

見たまえ！ この美しいハガキたちを…！ これが『馬鹿貴族』のパワーだ!!

※上の文は「読者のパワー」の誤りです。

やった……。やったぞぉぉ!! なんて美しいんだ！ カラーばんざ〜い!! 馬鹿貴族ばんざ〜い!!

ということで、皆さんの応援のかいあり、晴れて読者ページに色がつくことになりました。ここはすかさず、今までためにため込んだ、皆さんのカラーハガキを一気に掲載します!! 中には、熟成されすぎて季節外れなハガキもありますが、ゆるしてね。バカですから。

▲群馬県　こうの
記念すべきトップバッターは、タイムリーなイラストを描いてくれた、こうのさんから。はやく家で3を遊びたい！

▲香川県　灰ヤー
かわいいアイリス。実はサクラ隊のハガキだったりします。

▲東京都　わんこ
ウテナを送ってくれたわんこサンは、実は初投稿？

▼秋田県　かおり
かなり熟成されていたハガキです。載せるのが遅くてごめんなさい。

▼香川県　河23
長い間お待たせしました。堪能したって下さい！

▼大阪府　ケンオミ
ヒサコ　再販されてよかった。またイラストが増えそう…。

◀石川県　なむらかずし
『バッケンローダー』のスモールちゃん。なむらサン会心の、かわいいイラストです！

▼千葉県　まこと
初投稿がカラーとはなんとも幸せ者!! これからもよろしく。

▼福岡県　にくしょ　根強い人気の紅蘭。カラーはいいなぁ。

▲奈良県　虫村トンボ　ドリキャスも発売され、街はもう大騒ぎさ！

▲宮城県　怪盗ジャンヌ　初投稿は大歓迎です。馬鹿貴族を応援して下さい！

▲広島県　MERRY　やっと備蓄倉庫の公開にこぎ着けました……。

▲東京都　七瀬かずら　夢にまでみたカラーページです。じっくりみましょう。

▲東京都　えるふ2号　わたしもカラーページが常設されるのを祈っています。

▲東京都　加椰ケイチ　ラウンドガールとは、なかなかマニアックですな。

「いちおう自己紹介」

どうも、メガドラ馬鹿です。名前から推測できるようにメガドラが大好きです。当然、座右の銘はメガドラ、好物もメガドラ。そして女性のタイプもメガド……。（メガドラ）

「メガドラの苦言」

先日、某誌にメガドラの全ソフトリストが載っていたが間違いアリアリ。『ウォーロック』とか『スターゲイト』は日本で発売されていない!! がっかりだよね……。（メガドラ）

なんでベンガル?

……っていうか、何でオレだけベンガルなの!? という叫びも空しい旧姓S根、いまベンガルです。誰か代わって下さい。しかも、なんか変なヤツら増えてるし!(ベンガル)

▲埼玉県　ネコルル
やっぱりカラーは、最高だね! これからもやっぱりカラーだね(願望)!!

▼埼玉県　さる
大人っぽいフィーナガイケてます。これからもよろしく!

▼栃木県　むう父
見た目に反して結構ハードな設定です。『戦国TURB』。

▼東京都　えるふ2号
電ドリになってもドンドン送って下さい。

▼福岡県　にくしょ
書道2段とは驚き。ちなみにわたしの字はミミズです。

▲石川県　なむらかずし
『ポケファイ』のチュンリーは、まさにポケットに入れて歩き回りたいくらい、かわいいです。いやマジで。

▲東京都　まめ星人
みんなの祈りが通じてカラーページができました!

▲長野県　りかたかり
『マトリクス』人気、いまだ衰えず!

▲栃木県　相川和也
初めてのカラーには全然見えないくらい、上手なイラストです。

▲千葉県　雨宮綾瀬
サクラの次回作はドリキャスで!? 楽しみである。

▲長野県　楠本由貴恵
違うコーナー宛のハガキですが、まあいいでしょ(笑)。

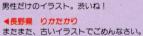
▲岐阜県　有馬美紅
『メルクリウスプリティ』ですな。メチャクチャかわいい。

▲徳島県　あさなぎゆや
常連のあさなぎサンは、カラーもやっぱりうまいですね。やっぱり。

▼広島県　MERRY
『悠久幻想曲アンサンブル2』に、登場するらしいぞ。期待大だね!

▲茨城&滋賀県　羽柴隆也&琵琶子
なんと、ちがう県民同士の合作が送られてきました。ビックリ。

◀秋田県　かおり
『サクラ大戦』のイラストにしては珍しい男性だけのイラストです。渋いね!

◀長野県　りかたかり
またまた、古いイラストでごめんなさい。そしてこれからもヨロシク!!

▲栃木県　桜名ゆきみ
お、トライガンですね。LDも出ているよね。

▲兵庫県　プリやん
これも熟成されたイラスト。なんて言ったって8月ですから。

◀神奈川県　森麗太郎
男らしいパーティーを組んでこそオトコ。ポリシーをもっていきたい(◀?)!

▼岡山県　兼定和泉
思い入れのあるイラストををどうもありがとう! これからも見守って下さいね!

これからも増えるみたい

さて、次号からこのメンバーでいくワケですが、まだまだ編集部には馬鹿がいっぱい。これからも、新たな馬鹿が左曲がり署にやってくるはずなのでお楽しみに!(ベンガル)

▼徳島県　はせひとし
もはや、八神庵はイラストの常連ですな。

▲栃木県　桜名ゆきみ
カラーはやってきましたが、サモは終わりました……。

▲滋賀県　琵琶子
カラーイラストを書き慣れているカンジがしますな。

▲栃木県　むう父
カラーになったおかげで、イラストが潰れません。やったー。

▲徳島県　あさなぎゆや
バイナボーは馬鹿貴族でも登場しますよ(予定)!!

▲長野県　楠本由貴恵
大好きなカラーが常設できそうな雰囲気はありますよ。

▲石川県　なむらかずし
メイドさんはやっぱり地味でカワイイのがいいよね!

貴

次号から始動!

馬鹿が馬鹿なりに考えた新コーナーたち

次号から、本格的に我が読者ページ、馬鹿貴族が始動します。それに伴い、オレたちが考えに考え、考えすぎて思考停止した新文字ネタコーナーをここで一挙公開します!! みなさんは好きなコーナーを選んで、ハガキを送るだけ! まさに馬鹿でもわかる仕掛けです(失礼)。

また、下にあるコーナーたちの他にも、スキあらば新コーナーを増設していく予定。みんな気を抜くなよ!(何様だよ…)

私だけの世界

このコーナーは、自分だけのオリジナルイラストを募集するコーナーです。どのゲームにも、どのマンガやアニメにもない、自分だけのキャラクターを書いて送ってみて下さい。想像力が要求されるのでがんばってね!

アンゴルモア大予想

来年は1999年。1999年と言えばノストラダムス。その彼が予言した、アンゴルモアの大王とは一体何か、を予想して送って下さい。マジメに応えないで下さい。マジメに応えないで下さい(2回言うな)。おもしろいヤツ希望です。

不幸の手紙

ズバリ、不幸の手紙を募集します。本当に不幸になりそうな、やばいハガキ。ちょっと笑える不幸のハガキなど、中身のレベルは問いません。とにかくインパクトのある不幸のハガキを送ってきて下さい。

4コマ(仮名)

読者ページに欠かせないコーナーと言えば、やはりマンガでしょう。4コマでも6コマでも構わないので、おもしろいマンガを送ってきて下さい。ジャンルは問わないので、バッキュンバッキュンなヤツをお願いします。

自分の馬鹿をさらけ出せ!

あて先 〒101-8305 ㈱メディアワークス
電ドリ馬鹿「(コーナー名)」係

【投稿ちゃんぷ】関連のお知らせ

重要 「馬鹿貴族」になっても投稿ちゃんぷは続きます

ちゃんぷ	森龍太郎
2位	えるふ2号
3位	ともぞう
4位	マンボウ
5位	ごぢうり

はじめに、30号のちゃんぷが**森龍太郎**サンに決定したので報告しときます。気合いのイラストをお願いします。ちなみにこの投稿ちゃんぷシステムは、馬鹿貴族になっても継続するので注意して下さい(詳しい内容は右下のカコミ参照)。また、投稿ちゃんぷの始動は次号から。今回掲載されているイラストは、投稿ちゃんぷの対象ではないので注意して下さい。

●ルール

掲載されているイラストハガキの中から気に入ったモノを選び、そのイラストの番号を、自分の送るイラストハガキのかたすみなどに書いて送って下さい。ちなみに投票は一人につき一回までです。今回は番号がありません。次号以降に期待してね。

「とりあえず自己紹介」

名前と顔が似合わないとウワサの番犬、ドーベルマン馬鹿です。次号からは私がB級、C級、Z級おり交ぜたヘンなものを紹介するので期待すべし。うましか。(ドベ)

「序盤30分で心臓バクバク!」

といいつつ、さっそく最近観た映画を紹介。『プライベート・ライアン』はスゲエ! 音響効果バッチリの映画館なら、マジで戦場の恐怖を味わえること確実。必見だ! (ドベ)

メーカーとサバゲで激突！

電撃かすみ草が往く

不定期連載第1回

戦いを通じて友情を育め！

メーカーの人たちと

メーカーの人たちはサバゲ好きが多い!!

ゲーム業界にはサバゲ好きな人が多い。この事実は、道行くオバサンでも知っている常識中の常識だ。ならば我々のする事は一つ。サバゲを通じてメーカーとの親睦を深めろ！

ルール

各チームの本陣にフラッグ（旗）を設置して、ゲームスタート。先に敵のフラッグに触った方を勝ちとするルール。かすみ草が勝った場合はメーカーから読者プレゼントをゲット。逆に負けた場合は本誌でメーカーの宣伝をしなければならない。

俺たち!!

SPECIAL TASK FORCE 電撃かすみ草

何の前触れもなく始まった、かなり衝動的な企画「電撃かすみ草が往く」。サバイバルゲーム（略してサバゲ）を通じてメーカーの人たちと仲良くなって、あわよくばスクープネタをいただこうという、霊験あらたかな趣旨のページである。

サバイバルゲームは紳士淑女のスポーツであるっ!!

一般的にサバイバルゲームというと野蛮、暴力的、危ない、そしてチャック・ノリスなどの印象を持たれがち。だが、それは大きな間違いだ。サバゲにはマナーと気配り、そしてチームワークが要求される、まさに大人のスポーツなのだ！　また、戦争ごっこと言われても、反論できないトコロもかわいくてよい（何が）。

▲もしも弾が目に当たったら……。ゴーグルは必ず装着すべし！

▲戦闘中、味方を裏切ってもクーデターは起こせません。

今回の対戦相手

GRIEF（グライフ）

「やるからにはしっかり遊びましょう」がモットーのゲーム業界でも屈指の精鋭チーム（チーム名のグライフとは、ドイツ語でグリフォンの意）。「サバゲは楽しんだ人が勝ちのゲームですから～」との余裕の発言に、かすみ草メンバー、突然落ち着きをなくす。

ゲームリポート

第1戦　13：30～13：38

地形を熟知しているゲームアーツの圧勝!

記念すべき第１戦は、本陣を固めつつ相手の出方を見る戦法をとる。が！　敵はフィールドの広さを最大限に利用し、外側から回り込むように移動。包囲されたかすみ隊はあえなく全滅……。

▲ストップウォッチを設定するまっつとＳ根。この３分後、敵にアッサリ撃たれることになる。足手まとい。

▼地形を熟知しているゲームアーツは余裕のＶサイン。かすみ草メンバーの頭に、いやへな予感がよぎる。

勝者 ゲームアーツ!

第2戦　14：10～14：20

かすみ草、ほんの少しだけ意地を見せるも……

２戦目のフィールドはかなり狭い。短期決戦をたくらみ、個々で攻めるかすみ草。しかしゲームアーツは数人でフォーメーションを組む洗練された戦い方で対抗。かすみ隊は当然全滅…。

▲相手の完璧な攻めにビビり、思わずウンコ座りの大西さん。背中が泣いている。

▼遠距離からの攻撃を有効に使っていたゲームアーツチーム。このままで終わるのか、かすみ草……!?

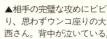
勝者 ゲームアーツ

第3戦　15：00～15：11

チームワークの差がモロに出た試合。かすみ草ピンチ!

第３戦はメンバーを分けて、３方向から敵本陣を攻める戦法をとった。しかしゲームアーツは、一方向にほとんどの主力を注ぐ作戦に出た。いとも簡単に防御戦を突破され、かすみ隊全滅。

参謀大活躍!!

▲かすみ隊の中でも！人、気を吐いていた真下参謀。サバゲ歴４年の腕はダテじゃない！

▼見事に敵をゲット！が、その直後、味方のはせが一に撃たれてしまう…。隊長ォォォ！

でも 勝者 ゲームアーツ

なぜ今、サバイバルか？

21世紀に向けて、ますます混沌とする世の中。サバゲは、そんな世の中を生き抜く術を教えてくれる……ような気がするので取り上げてみました。っていうか、そんな難しい質問はしないでよ。

仲よくなりた〜い!! 電撃かすみ草のメンバーを紹介

電撃かすみ草は、なみいるメーカーを倒すために集めた、業界最強のサバゲーチームだっ！………と、言いたいところだが、実際はいつも編集部に転がっている死人たちを、むりやり集めた烏合の衆だったりする。主力となる隊員は、サバゲ歴４年の助っ人カメラマン真下参謀と、同じく助っ人の、紅一点にして確かな実力の持ち主、ニキータ。そしてワナ作りに余念のない死神ヤスの３人くらい。残りの５人は、この３人の足を引っ張るためにいる。断言しよう。

電撃かすみ隊

※キャラセレクト画面ではありません

はせがー 本誌編集長。喜び勇んでブーツを忘れる。てへっ♥

S根 読者ページの担当編集者。得意技はラブ・スナイプ！

ヤス サバゲ全国大会第７位の経歴を持つ実力者。ベトコン。

まっつ サバゲ初心者のゲームライター。しかも徹夜明け。

しの サバゲ歴６ヶ月の美少年ライター。いい匂いがする。

真下参謀 チームかすみ草の主戦。コーチングの熱い教育係。

ニキータ 電撃かすみ草の紅一点で、プロのモデルさん♥

パイナポー大西 背広姿で銃を乱射する企業戦士。得意技は名刺交換。

サバイバルゲーマーのたしなみを知れ！

サバゲの基本はＢＤＵと呼ばれる迷彩柄の戦闘服。こだわりを持った戦闘服選びを心がけよう。

▲こだわるほど渋さが増す！

▲ＳＰには決して見えません。

強くなるためには訓練あるのみ！

楽して強くなろうなんていうのはもってのほか。手強い相手に勝つために訓練、訓練、訓練だ!!

▲マジメに遊んでこそサバゲ。

▲戦闘中の携帯電話は論外だ！

戦いすんでひがくれて…

今日の戦績…３戦全敗

終わってみれば３戦全敗。本番前の練習試合を入れれば、なんと５連敗！　かすみ草の前途は多難……っていうか、真っ暗です。どうするんですか、隊長ォ。やめる？

WINNERのコメント

ゲームアーツ「GRIFE」
内田敏幸氏

さすがに昨日今日始めたチームには負けられません。とりあえずメンツが守れてよかったです。

LOSERのコメント

電撃かすみ草
はせがー氏

このままじゃすまさんぞお、必ず次は勝つ！　まかせろ！　え、別にどうでもいい？　あ、そう。

各賞発表

サバゲは奥が深い……。

第１戦目を終えた直後から薄々感じていた、全敗の予感がモノの見事に大当たり。圧倒的な実力の差を見せつけられての完敗です。

で、今回、特に目立って活躍していた隊員は、右に発表されている３人。みなさん拍手〜！（パチパチ）

チャック・ノリス賞

まいりました…

見事な統率力で、ゲームアーツチーム「GRIEF」を勝利に導いた、内田敏幸サンが、文句ナシの受賞です。実はすごいエライ人だったりします。

フォトジェニック賞

本当にニキータみたい

男だらけの中でも浮かずに活躍していた、唯一の女性隊員。っていうか、まっつや大西サンなんかより、ぜんぜん役に立ってました。

敢闘賞

笑わせてもらいました

戦闘服だらけの中、ただ一人背広で銃を乱射し、戦いが終わると名刺交換。その仕事根性は敬服に値します。オイシイとところ総取りされました。

今回の教訓

対戦相手募集 このコーナーでは、サバゲチーム「電撃かすみ草」に挑戦してくれるメーカーの方々を募集しています。サバゲチームを持っているが腕に自信がない、いい標的が欲しい、ニキータに会いたいと思っているメーカーの方は、電ドリ編集部へご一報下さい。

新作COUNT DOWN
カウントダウン

ゲームソフトラインナップ

カプコンジェネレーション第5集
～格闘家たち～

SS
●12月3日発売
●5,800円 ●ETC
●カプコン

不朽の名作格闘ゲーム『ストリートファイターⅡ』シリーズを集めた、『カプジェネ』第5集。当時を思い出し、ひたすらサルのようにプレイすべし!! マジで懐かしいぞ。

対戦格闘ゲームはここから始まった!!

カプジェネ第5集は、『ストⅡ』の名で世界中の格闘ゲーマーから愛されている『ストリートファイターⅡ』シリーズ。キャラの息づかいまでもが聞こえてきそうな、なめらかなアニメーションと、個性あふれるキャラクターたち。そしてド迫力のバトルシーンで、日本中はおろか世界中のアーケードで一大ブームを巻き起こした、元祖対戦型格闘ゲームだ。

カプコンはもちろん、アーケード史にも残る名作中の名作なので、未体験の人はぜひプレイしておきたいところだ。『ストⅡ』シリーズをやらずして、対戦格闘ゲームは語れないぞ!

▲ザンギエフの出身国U.S.S.R(ソ連)が時代を感じさせる。

もちろんあるぜ! コレクションモード

これまでの『カプジェネ』と同じように、この第5集にも当然「コレクションモード」はついている。内容は、各キャラクターの紹介や、『ストⅡ』の開発中資料、さらには歴代『ストⅡ』の懐かしいイラスト(おまけのオリジナルイラストもあり)。その上、初心者のための、タイトル別のキャラ攻略まであり、まさにいたれり尽くせり。また、ある条件を満たさないと内容がわからないシークレットコレクションも、かなり気になるところだ。

今回のコレクションモードは、これまでにも増して、かなりボリューム満点。なかにはあっと驚くモードも…。

◀筆者の味のあるイラストがイカす、開発中資料。

▶ストⅡからターボまでのイラストが網羅してあるぞ! 設定資料としての価値も高い。

ストリートファイターⅡ('91年3月)
新たなジャンルを生み出した伝説の名作!!

魅力的なキャラ同士が、リアルな技を駆使して闘うハードな設定。そして、ガードシステムやコマンド入力による必殺技など、さまざまな要素で当時のゲーマーたちをとりこにした、初代『ストリートファイターⅡ』。初代が登場した当初は、特に人と対戦するという意識はなく、主に対CPU戦に力を注いでいた。が、やがて対人戦の楽しさを知ると、その人気がさらに爆発し、アーケード業界の記録を塗り替えるほどの空前の大ヒットとなった。

▲ブランカ使いが嘆いたカウンターダメージ。 ▲タイステージのヤシの木は初代『ストⅡ』だけ!

ストリートファイターⅡ'('92年4月)
対人戦に重点を置きさらにグレードアップ!!

『ストⅡダッシュ』は、対人戦に重点を置いて細かい変更を加えた、初代『ストⅡ』のグレードアップ版。一番大きな変更点は、前作では不可能だった同キャラ対戦と、敵だった四天王キャラがマイキャラとして使用可能になった点。また、キャラ間の強さのバランスを調整したことで、前作に比べ対戦する楽しみが倍増している点にも注目だ。また、いまやアーケードの常識である通信対戦台を世に広めた記念すべき作品でもある。

▲人間と闘う楽しさを教えてくれた作品だ。

ストリートファイターⅡ'ターボ('92年12月)
ゲームスピードをアップさせ爽快感を追求した第3弾!

『ストⅡターボ』の変更点としてまず挙げられるのは、なんといってもゲーム全体のスピードの高速化だ。これにより連続技の爽快感、そして一瞬のスキも許されない極度の緊張感が格段にアップし、病みつきになるプレイヤーが続出、対戦格闘人気に拍車が掛かることになる。また、キャラ間の細かい調整はもちろん、一部のキャラに新必殺技が追加されており、さらに対戦の奥深さが増している点にも注目したい。

◀1Pカラーも一新され、雰囲気も変わっている。

ガールドールトーイ

S S	
	●12月23日発売
	●6,800円 ●AVG
	●ザウス
	●18歳以上推奨 ●初回特典（ポスター、クリアファイル、卓上カレンダー）

美少女AVGファン待望の1作とも言える『ガールドールトーイ』。今回は、ゲームシステムや目的、登場人物、さらにキワどいシーン(!?)もバッチリ紹介していくぞ。

PC版でファンを魅了したファンタジックAVGがSSでついに登場!!

STORY

研究室で、実験に失敗した実験体「エリカ」を、処分しようとした主人公。その時、同僚のアザミと出会う。彼女のすすめもあり、また自分の力で感情の持つアンドロイドを作るため、研究室には内緒で「エリカ」を自宅に持ち帰ってしまう主人公。この時は、エリカを愛することになろうとは夢にも思っていない…。そして、エリカを成長させていく謎の物質を巡って、事態は以外な方向に動き出す…。

アンドロイドを"魂"を持った真の女の子に!!

この作品のテーマは、機械として生まれたアンドロイド「エリカ」を、魂を持った女の子のように生まれ変わらせていくこと。その方法はなんと「純粋に相手を愛すること」なのだ。アイテムを使った改良も当然必要だが、それ以上に愛情を注いでいくことがポイントとなる恋愛AVGだ。さらにミステリアスな展開から、予想もつかない方向に進んでいくストーリーも見逃せない。すべてが注目に値する1作だ。

▲改良していくことで、エリカの性能はアップするが、感情部分の成長を担うのは愛情だ。

◀主人公に微笑みかけてくれるその姿は、まさに恋人そのもの。エリカの愛を感じる一瞬でもある。

もちろん、Hなシーンも多彩だぞ!!

18歳以上推奨ということで、ムフフなシーンが満載なのも、本作の特徴の1つ。ストーリー上不可欠なものばかりなので、違和感なく（!?）展開されるのも嬉しいところ。これら繊細なCGに加え、有名声優陣がCVを担当しているのも魅力。

個性豊かな登場人物たち

▼主人公の通う荻工大の教授。アンドロイド実用化研究の権威。

▼製薬研究所の所長で、人を見下すイヤなヤツ。主人公との関係は謎。

▼同級生で何かと手助けをしてくれる。グラマーなボディが魅力。

▶エリカのために数々の困難（!?）を乗り越える主人公。

▼エリカの改良に必要なパーツを売ってくれる、秋山商会の店長。

6インチまいだーりん

言葉を話す人形とコミュニケーションができる、まるで絵本の1ページみたいな本作品。今回は主人公のパートナーとなる、かわいいピグマリオンたちを紹介するぞ。

SS
- ●12月23日発売予定
- ●5,800円 ●AVG
- ●キッド
- ●バックアップ(ブロック数66)
- ●トレーディングカード1枚同梱

心優しいアナタへ贈る、胸あたたまるAVG

まるで人間のように行動できる、ピグマリオンと呼ばれる人形の少女たち。本作は、主人公がひょんなことから彼女たちと出会ったことから始まる、メルヘンチックなAVG。かわいらしい人形の少女たちと主人公との心の交流を描いた、童話のような雰囲気が漂う、心あたたまる物語なのだ。ゲーム中にはほのぼのとしたイベントグラフィックがふんだんに使われ、キャラごとのミニゲームも用意されているぞ。

▲選んだキャラや選択肢によって、物語は無数に分岐していく。マルチシナリオ&マルチエンディングなので何度でも楽しめるぞ。

～STORY～
不思議な人形を拾ったキミは…

物語は、アナタが学校の帰り道に古びた箱を拾ったことから始まります。その中から出てきたのは、1体の不思議な人形、ピグマリオン。アナタは彼女たちが

人間になるお手伝いをするため、一緒に生活をしていくことになったのです…。

アナタが出会う、3人の人形(ピグマリオン)たち

主人公のパートナーとなるのは、それぞれ強い個性を持つ3人のピグマリオンの少女たち。彼女たち全員が同時に現実世界に現れることはできないので、1度のプレイでパートナーにできるのは1人だけ。キミは果たして、どのピグマリオンと出会うことになるのだろうか? ちなみに、パートナー以外は、パートナーの機嫌が悪い時に主人公の相談役として登場するぞ。

一途でマジメな優等生?
エトセラ

エトセラはいつも落ちついた雰囲気を持つ、お嬢様タイプの女の子。ただ、良くも悪くも真面目な性格なので、恋愛ドラマに熱中しすぎて変な影響を受けたり、主人公が幼なじみの女の子と話すだけで嫉妬してしまうなんてことも…。また、実は結構いたずら好きという、意外な一面も持つ。

ちょっと勝ち気な行動派
ピム

とにかく落ちつきがなく、常に体を動かしていないと気がすまないのが彼女の特徴。腕っぷしも強く、主人公の飼い猫とケンカをして勝ってしまうこともしばしば。ボーイッシュな性格で、最近のお気に入りはテレビで見たバスケらしい。フリースローの練習は日課となっている。

関西弁の着ぐるみ娘
ミンティー

彼女のチャームポイントは決して周りに流されない伸び伸びしたマイペースな性格と、特製のネコ型着ぐるみスーツ。そして、何故か関西弁を使うこと。普段はかなりワガママだが、ホントは誰よりも自然を愛する心優しい少女。好奇心が旺盛なため、外の世界に対する興味も人一倍強い。

原寸大

ピグマリオンってなに?

ピグマリオンとは、人が見る夢から生まれた「想像の国」に住む人形のこと。ピグマリオンは人間と変わらない魂を持っており、普通の人間と同じように動くことができる。ただし、その大きさは人形らしく6インチ(約15cm)と小さい。そして、ピグマリオンたちの夢とは人間に生まれ変わること。その願いを叶えてあげられるのは、パートナーに選ばれたアナタだけなのだ。

特徴1 主人公の「愛」や「信頼」で人間に転生!

▶ピグマリオンは1年に15日間だけ人間の世界に存在できる。その間が試験期間となり、パートナーとして選ばれた人間と暮らさなくてはいけない。良い評価をうけたピグマリオンは、人間に転生できるのだ。

特徴2 他の人に存在を知られてしまうと…

◀ピグマリオンは、選ばれた人=キミ以外の人に見られると消滅してしまう。誰にも知られないよう要注意!

※画面はすべて開発中のものです。

蒼鋼の騎兵
スペースグリフォン

DC
- ●'99年春発売予定
- ●価格未定　●STG
- ●パンサーソフトウェア
- ●VM（ブロック数未定）
- ●通信対戦対応

フルポリゴンで展開するリアルタイムSTG

かつてＰＳで発売されたSTGをドリームキャストの性能を生かし、完全リニューアル。プレイヤーは可変メカ、VF（ヴァリアブル・フォーミュラ）グリフォンに乗り込み、音信不通となった月面都市「HAMLET（ハムレット）」の探索に向かい、その謎を解いていくのだ。本編はコックピットからの３Ｄ視点で展開され、登場するメカたちは全てフルポリゴンで表現されている。また、通信機能にも対応予定というから、今後の情報から目が離せないぞ。

アニメーションによるイベントシーン

完全リメイクされたイベントシーンも、ドリームキャストだからこそ実現したクオリティの高さ。見る者全てに感動を与えてくれるはずだ。

▲OVAも顔負けの迫力。キャラクターも全て描き直されているのだ。

▶ドラマチックな展開を美しいアニメーションが盛り上げてくれるぞ。

VFグリフォンの三形態

主人公が乗り込む、VFグリフォンは状況に応じて３タイプに変形することができる。タイプの特性を生かし、使い分けることで戦闘を有利に展開できるのだ。

COMBAT

◀最高の攻撃力を持つ形態。防御力と移動力が低下してしまうのが難点。

ASSAULT

◀バランスのとれた性能だが、「ＣＯＭＢＡＴ」よりは攻撃の射程と出力が劣る。

CRUISE

◀移動力重視のために、使える武器が極端に少なくなってしまう。

リトルドリーム

DC
- ●'99年春発売予定
- ●価格未定　●ACT
- ●パンサーソフトウェア
- ●VM（ブロック数未定）

マリオネットのチャーリーが活躍するメルヘンチックなACT

夢の国の女神によって命を吹き込まれた操り人形・チャーリー。彼は妖精や命を吹き込まれたおもちゃたちの国「メリフル・ランド」で楽しい毎日を送っていた。しかし、本の中に封印されていた悪い魔女が復活してしまったから、さあ大変。彼女はこの国の平和を乱そうとしているぞ。チャーリーは仲間とともに夢の国の平和を取り戻す旅に出かける。『リトルドリーム』はフルポリゴンのキャラによって展開していく、そんな愛と希望あふれる３Ｄアクションアドベンチャーなのだ。

◀豚の王様は、魔女に操られている。正気に戻すにはどうすれば…。

▶国の平和を願う女神。チャーリーは彼女の期待に応えられるのか。

チャーリーが 歩く

▶走るときなど、動きの表現も実になめらかなのだ。

▲３Ｄポリゴンで描かれた広大な立体空間を自由に冒険できるぞ。

▲煙突の上にだって登れる。煙突の上には何かあるのかな？

戦闘シーンはRPG風？

チャーリーの冒険の行く手にはさまざまな敵が登場する。この場面は魔女の手下、蜘蛛が行く手に立ちふさがったところだ。チャーリーは剣や魔法の杖を使っての攻撃ができるらしいが…。なんだかRPGの戦闘シーンのような場面だけど、どういう戦闘システムなのかは不明。続報を待とう。

▲他にも、いろいろな敵が登場するらしいぞ。ワクワクするね。

電撃レビュー 気になるあのゲームを徹底チェック 11/27▶12/10

ザ ベスト The best

このコーナーの趣旨

このコーナーは、電撃ドリームキャスト編集部で独自の判断基準の元、慎重な検討を重ね、おすすめできるドリームキャスト用ソフト及びセガサターン用ソフトを厳選し、レビューしています。各レビュアーは、レビューを受け持ったソフトを、時間の許す限りプレイし、各人の判断で責任を持って、できうる限り公正に評価をして、それを文章化していきます。

似顔絵が王冠をつけているものは、その担当レビュアーが個人的に、特に高い評価をした超おすすめソフトです。

バーチャファイター3tb

●DC●11月27日発売 ●5,800円
●セガ ●FTG

◀あの美しく迫力あふれる世界がキミの家で体験できるぞ。

セガ3D対戦格闘の代名詞が、ドリームキャストに完全移植。トレーニングモードやオプション設定など、ドリームキャスト版だけの要素も満載だ。ヒストリーモードでは、『バーチャファイター』シリーズの制作過程なども見られるぞ。

OR竹内

DC最初の1本に最適

同発タイトルの中で1番ネームバリューが高い作品だけあり、仕上がりに非常に気が使われている印象です。少なくとも僕が見たところでは、キャラが若干小さく感じる以外はアーケード版と明らかな違いは感じられませんでした。移植モノだけにインパクトこそありませんが、最初から確実に遊べる作品として高く評価したいですね。

"発売する意味"がある移植

こうした出来のいい移植作品を見るたびに考えるのが、移植という行為の意味。原作に忠実なのが必ずしも至上とは言いませんが、移植という以上、一定のクオリティで原作の内容が再現されないと意味がないな、と思うのです。今後ドリームキャストで登場する移植作品がすべて『VF3tb』レベルであることを期待します。

まっつ

移植度は極めて高し!

とりあえず移植度の方は、ほぼ完璧。したがって、プレイ感覚もアーケード版となんら変わりがありません。これなら「バーチャ」のおもしろさ、奥深さを十分に楽しめるハズ。興味がある人なら絶対買いでしょう。また、DCの性能を知るという意味でも、ぜひ押さえておきたいタイトルですよ。5,800円という値段もお手頃だしね。

ゲーム以外の部分に難あり

ただ、残念だったのはDCオリジナル要素。対戦がメインのゲームにVSモードがないのは、かなりヤバイ。それと、なんでトレーニングモードの相手が攻撃してくるの？　ワタシが気になるのはその2点だけです。ちなみに、付属のコントローラでのプレイはちょっと辛いかも。同時発売のアーケードスティックは必需品ですよ。

ゴジラ ジェネレーションズ

●DC●11月27日発売 ●5,800円
●セガ ●ACT

◀スーパーXやメーサー砲などの兵器も登場。映画の世界そのままだ。

ゴジラやメカゴジラを操り、各地の都市を破壊していくゲーム。自衛隊やG-FORCEの攻撃に耐えながら、都市の完全破壊を目指そう。『あつめてゴジラ』で育てた怪獣を使って、対戦できるモードも用意されているぞ。

チギラー

破壊、破壊。大破壊!

まず最初に言っておきたいのが、この作品がシステムやアクションを楽しむ作品ではなく、あくまで「ゴジラ」を楽しむための作品であるということ。特に、ありきたりな格闘ゲームやアクションではなく、「ゴジラを操作して街を破壊する」という1点のみにこだわったところに、ゴジラファンとして好感が持てます。

すべての怪獣ファン必見の1本

ただしこのゲームがプレイヤーを選ぶのは確かで、怪獣映画に興味のない人には、ハッキリ言ってオススメできません。でも、かつて少しでもゴジラ映画を好きになった人なら、あのテーマ曲とともに暴れるゴジラを見て「おお〜っ」となるはず。そういう意味では、「怪獣ファンのマストアイテム」といえるかもしれませんね。

It's a ソミー

基本動作が少なすぎる

純粋に1本のアクションとしてみると、どうにも爽快感に欠ける作品です。基本動作が歩くだけで、攻撃方法も体当たりがメインというのはちょっと…。しっぽや光線での攻撃はあるにせよ、やっぱりジャンプやパンチなどの動作も欲しかったです。あと、歩行速度が遅いことも減点対象。キーレスポンス自体はいいだけに、残念でした。

要は遊び方の問題かな

…と、システム面に不満はあるにせよ、作品のデキそのものは悪くないです。すべての人に強くオススメ、とまでは言いませんが、このゲームならではの「良さ」があることは保証します。特に、自分が怪獣になったつもりで「怪獣ごっこ」的に遊んでみたら、これが結構イイ感じ。全体的な評価としては辛めですけど、個人的には楽しめました。

私たちがレビューしています

OR竹内
作りこまれたソフトはジャンルを問わず評価したい。ただしゲテモノ好きな一面もあるので注意？

まっつ
ドリキャス版の『バーチャ3tb』で3D格闘の楽しさを再確認。やっぱりいいゲームですよ。

チギラー
昔の怪獣映画をこよなく愛する男。現在は、近日公開予定の『ガメラ3』を待ちわびる毎日。

ジュライ

●DC●11月27日発売 ●5,800円
●フォーティファイブ ●AVG

◀ゲーム中では主人公の独白場面も。選択次第で物語も変化するぞ。

世紀末を迎えて、混迷する世界を舞台に物語が展開する本格派AVG。独創的なストーリーを150人にもおよぶ登場人物たちがおりなしてゆくぞ。2人の主人公が存在し、それぞれの視点で奥深い物語が展開していくのだ。

さとうまこと(仮)

キャラ集という楽しさ

物語自体はシリアスだけど、登場人物のプロフィールが妙におかしくて、ワキ役キャラにも不思議と愛着がわくんですよね。そのおかげで、登場人物全員に会いたいって思わすんです。出会った人物をシステムで確認できるので、空欄があるとつい埋めたくなってしまう。こういうシナリオ以外の部分にも楽しみがあるんですよ。

人物の緻密な描写が世界観を深めています

もちろんキャラクターがうまく立っていてこそ、人との出会いに楽しみを感じるというもの。このゲームでは、1度しか会話をしないような通行人にも、主人公たちと同様のプロフィールがあります。人物たちが緻密に描かれているからこそ、物語自体にも深い味わいが出ているんです。AVGではこういうことって重要ですよね。

まつながあやこ

画面とってもキレイよ

まず、目につくのは画面構成が、とてもかっこいいってこと！

画面切り替えの時、スチール風のシャッターが閉じるなどの演出は、まるで海外ゲームのようなセンスの良さを感じます。

ただ、グラフィックを重視しすぎたためか、プレイの流れを悪くしているのが、もったいないな。

ペンペントライアイスロン

●DC●11月27日発売 ●5,800円
●ゼネラル・エンタテイメント ●RCG

◀コースも数種類が用意されているぞ。熱いバトルを楽しもう。

さまざまな動物キャラが登場し、3つのエリアを走り・滑り・泳ぎながら競い合うレースゲーム。キャラクターにはそれぞれの特性がある。コースや相手キャラとの相性を考えて、1位を目指そう。4人同時プレイもできるぞ。

シルキーまりな

アナログな楽しさ!?

最初に触れたDCソフトとして、この『ペンペン』はいつまでも私の心に残るでしょう。まず、強烈なキャラクターがきたね。おまけに、Ⓐボタン連打という体育会系な操作方法（笑）ときて、非常に驚いた。最高のスペックを持つDCにおいて、このアナログな操作法っていうのは、逆に安心しちゃうものがあるよね。

ボリューム不足が惜しい!

Ⓐボタンをうまく押さないと滑らないペンギンたちに、最初はイライラ。でも、時間が経つと楽しいと思えてくるから不思議だよね。個人的に好きな点はあれど、コース数が少ないことや仕掛けがあまり凝ってないことから、ヤリ込み度は低いと思う。取っつきやすいとは思うけど、長時間遊ぶにはネタが少ない気がするなあ。

不良編集ヤス

簡単操作がイイッス

やっぱりスゴイ！ セルアニメと見まがうかのようなOP画面で、DCの描画性能をいきなり見せつけられました(開発陣の技術力もね)。キャラの動きは何かヘンテコで笑えるし、コースを見てるだけでも十分楽しいッス。1ボタンでほぼOKの単純操作&ルールで、アクション不得手の僕でも、すぐに対応できちゃいます。

4人対戦がアツい!

レース自体はオーソドックスなんですが、バランス取りがしっかりしているので、順位の入れ替わりが頻繁に発生。CPUキャラ相手に熱くなっていた僕ですが、4人同時対戦ならば、さらに楽しめることウケアイです。こういう、老若男女の誰もが楽しめるソフトが、続々発売されるなら、DCの未来は明るいでしょうね。

読者によるレビューコーナー

「このソフトについて是非レビューしたい！」というアナタ、今すぐこのコーナーへおハガキを。アナタのレビューが主役です！

ゼルドナーシルト

●SS ●'97年9月25日発売
●6,800円 ●セガ
●S・RPG

▲自分の傭兵団を率いて、各国の依頼を元に、戦場を戦い抜く異色のS・RPG。主人公がどの国に味方するかで、ストーリーが変化。

※今回のレビューは編集部原稿です。

このゲームの戦闘画面を知っているだろうか？兵隊達がその役割ごとに隊列を組み、突撃をかけていく。戦闘が不利となれば、隊長の指示で前列が素早く入れ替わる。なんだか、学校の教科書で見た、中世の戦闘場面を表した隊列図表そのものだ。このゲームをやってみて、僕は初めてあの図表の意味を真に理解できた気がする。この時代において、隊列とは作戦の重要な要素であり、また多くの人間が有効に戦う為の、唯一の手段であったのだろう。実際の戦争では、火器の急激な進化により、この隊列を組んでの戦闘は有効ではなくなってしまった。ゲーム後半で登場する、強力な魔法たちは、それを表現しているのかもしれない。ここまで考えさせられたゲームはコイツだけだ。

電撃では、君の熱いレビューを待っているぞ!!

ドリームキャスト、セガサターンのソフトを対象に皆さんのレビューを大募集。必ず住所、氏名、年齢、職業を明記の上、官製葉書か封書で、300字程度にまとめて送ってください。採用された方には「電撃オリジナルグッズ」をプレゼント。宛て先は〒101-8305 (株)メディアワークス 電撃ドリームキャスト編集部「電撃レビューThe best 読者によるレビューコーナー」まで。もしかすると、このコーナーから未来のレビュアーが誕生するかも!?

▲タイトルは、サターンとドリームキャストなら昔のものでもOKだ。ヤリ込んだからこそ言える、深い意見を待っているぞ!!

It's a ソミー
今回、「ゴジラ」&ドリキャスをW初体験。初体験…、1つでもスゴイのに、一気に2つもなんて♥

さとうまこと(仮)
ストーリー性のあるゲーム、特にAVG・RPGをこよなく愛す。キャラの魅力も重要な判断基準。

まつながあやこ
好きなAVGは何といっても『リヴン』。あの重量感のあるCGがたまらなく良いです。

シルキーまりな
RCGは得意ではないけど、『ペンペン』のような、イイ感じでヌケた作品はわりと好きかも？

不良編集ヤス
ACTはちと苦手なSLG専門編集。「ゲームなら何でもおまかせ！」と言ってみたい今日この頃。

11/27▶12/10までの発売予定ソフト

悠久幻想曲ensemble

●SS ●12月10日発売 ●3,800円 ●メディアワークス ●ETC

ファン感涙のお楽しみディスク

大好評のSLG『悠久幻想曲』シリーズに待望のファンディスクが登場。本編だけじゃあ、物足りないというアナタのために、7つのモードが用意されているぞ。「ハメット」を主人公にした、書き下ろしのサイドストーリーや7本の未発表シナリオなどを収録。他にも、ギャラリーモードやキャラクター紹介などのデータベースも充実している。

▲7本の未発表シナリオは、キャラの魅力を十二分に楽しめるでき。

▶5人の紹介役が登場。それぞれの声でキャラの解説をしてくれる。

瑠璃色の雪

●SS ●12月10日発売 ●6,800円 ●キッド ●AVG ●18歳以上推奨

雪女とラブロマンス?

科学を崇拝し、発明が趣味という超現実主義の主人公、真鍋博士とツボから飛び出してきた金髪の雪女、瑠璃。2人の奇妙な共同生活を描いたAVG。プレイヤーの選択によって、ストーリーや瑠璃との関係が大きく変化していく。先に発売されているPC版と比べて、大幅にイベントやシナリオ、グラフィックが修正されており、より完成度の高い作品として仕上がっているぞ。

▲瑠璃と過ごすこととなる期間は1年間。君と彼女は、どんな結末を迎えることになるのかな?

お買い得プレミアム情報 オリジナルフォトスタンドクリップがもらえる、予約キャンペーンを実施中。詳しくは雑誌、店頭広告を見てね。

ウイニングポスト3 プログラム'98

●SS ●12月3日発売 ●6,800円 ●コーエー ●SLG

馬と一緒に夢をかなえよう

人気の競馬シミュレーションシリーズの最新データ版。今回から自分だけのオリジナル種牡馬をエディットできるようになったのだ。かつての名馬などを作ることも可能だぞ。また、ライバル馬主が登場するうえ、短期目標が設定できるようになったりと、今まで以上に白熱したゲーム展開が楽しめる。

▲ライバルなど、人との関係はゲーム中では重要なポイントだ。

ノエル3

●SS ●12月10日発売 ●6,900円 ●パイオニアLDC ●AVG

サターン初の『ノエル』シリーズ

PSで好評のSLG『ノエル』。その第3弾が、なんとサターンでAVGとして登場。今回はおなじみの「ビジュアルフォン」などのネットワークテクノロジーを駆使して、凶悪なテロリストたちに拉致された、ヒロインたちを救出するのが目的。サターン版だけのオリジナルヒロインも2名登場するぞ。

▲彼女たちを直接助けに行くことはできない。ネットをうまく使え。

マイ・フェアー・レディ バーチャル麻雀II

●SS ●12月10日発売 ●8,800円 ●マイクロネット ●ETC

麻雀と育成ゲームが合体!

3Dポリゴンキャラ・アヤをプリンセスにするのが目的という、育成要素をプラスした麻雀ゲーム。アヤはアガリ役によって、パラメータが変化。それによってさまざまなコスチュームに着替えていく。また、前作である『バーチャル麻雀』も同梱されているので、脱衣麻雀ファンにはお買い得だぞ。

▲アヤのコスプレ姿は360度、どの角度からでも見ることができる。

続 初恋物語 〜修学旅行〜

●SS ●12月3日発売 ●7,800円 ●徳間書店/インターメディア・カンパニー ●SLG

切ない初恋を今、再び…。

15人の女の子たちと、さまざまなシチュエーションでの初恋が楽しめる恋愛SLG。林間学校や修学旅行といった短い期間で、初恋を実らせなくてはならない。

▲会話の前に入力する話題ポイントが女の子との好感度を左右する。

お買い得プレミアム情報
初回版には、垣野内成美氏描き下ろしのオリジナルトレーディングカードが同梱されているのだ。

シルエットミラージュ (セガサターンコレクション)

●SS ●12月10日発売 ●2,800円 ●トレジャー/ESP ●ACT

アクションゲームの王道

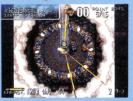
体に2つの属性を持つシャイナが、大暴れするアクションゲーム。2つの属性をうまく利用して、敵を倒しステージを進んでいこう。トレジャーならではのパズル的な要素を含んだステージ構成と、多彩なキャラクターアクションが特徴的。緊張感と爽快感あふれる、横スクロールゲームの名作。

▲難易度は極めて高い。テクニックを駆使してクリアを目指せ!

仙窟活龍大戦カオスシード (セガサターンコレクション)

●SS ●12月10日発売 ●2,800円 ●ネバーランドカンパニー/ESP ●S・RPG

「仙窟」を作ってみない?

自分だけのダンジョンを作りあげていく斬新なシステムが話題だったS・RPGがサタコレで登場。「仙窟」と呼ばれるダンジョンを大気の気の流れを考えながら、作りあげていくのだ。さまざまな侵入者が出現するので、上手に撃退していこう。さあキミも自分だけの複雑で美しい「仙窟」を作りあげよう。

▲「仙窟」の運営をしてくれる仙獣。種族によって得意分野があるぞ。

ドリキャスユーザーに向けに2つの新サービススタート!!

ドリームキャストの発売に合わせて、セガが新しいサービスを2つ開始することになったぞ。1つは「ドリーム ポイントバンク」。家電量販店や航空会社が行っているポイントカードと同じようなサービスで、購入したドリキャスソフトの本数に応じてポイントが貯まり、さまざまな特典を受けることができるものだ。もう1つは、「ドリームキャストパートナーズ」。こちらは、現在セガが行っている「セガパートナーズ」のドリキャス版。どちらも、かなりお得なサービスだけにチェックしておいた方がいいぞ。

◀『パートナーズ』では、1月31日までに入会手続きを済ませれば、写真のキーホルダーがもらえるキャンペーンも実施中。

Dreamcast
POINT CARD
123456789 カード発行月98/12
ユメノ イチロウ

Dream Point Bank ドリーム ポイント バンク

1 入らなきゃソンする! お得なポイントバンク!!

ポイントカード登録すれば、写真のようなカードが発行され、以降、ドリームキャストのソフトを買うごとにポイントが加算される(ポイントの申請は、ソフトを買うごとに電話で行う)。詳しい内容等はいまのところ未定だが、貯まったポイントに応じてうれしい特典があるぞ。しかも、入会金・年会費などは一切無料! ドリキャスユーザーだけが利用できるこのサービス、登録しなきゃ絶対に損するぞ!

入会方法

ドリキャス本体に同梱されている申込用紙にしたがって、電話、ハガキ、インターネットのいずれかの方法で申し込む。約3週間でカードが届けられるぞ。詳しい問い合わせは、ドリームポイントバンク事務局(TEL 03-3984-8088/土・日・祝を除く10:00~18:00)まで。

2 さらにお得なドリームキャストパートナーズ!!

Dreamcast Partners

年会費5,000円が必要だが、メンバーズカードとオリジナルカードホルダーがもらえる、ドリキャスの情報を満載したGD-ROM「ドリームキャスト エクスプレス」が年4回配布される、全国のセガAMテーマパークが優待割引になるなど、特典が満載。ポイントバンクと連動したサービス(ボーナスポイントなど)もあるらしいぞ!

入会方法

ドリキャス本体に同梱されているハガキに必要事項を記入して郵送すれば、入会申し込み用紙が送られてくるぞ。問い合わせは、ドリームキャストパートナーズ事務局(TEL. 03-5467-3500/土・日・祝除く10:00~18:00)へ。

▲これがパートナーズのメンバーズカード。ゴージャスな金色がカッコイイのだ。

TOPICS

湯川専務ふたたびTV-CMに登場!!

あの湯川専務が、ドリキャス発売を前にふたたびテレビCMに登場したぞ。現在オンエアされているのは、「ドリキャスを売るための対策はあるのか?」と部下に問う「対策はある」篇(右写真)、ジャニーズジュニアの滝沢君と競演した「草の根販売計画」篇の2作。さらに、ドリキャス本体のパッケージにも登場することも決定し(上タイトル脇写真)、その人気はまだまだ健在といった感じだ!

▼「対策はあるって聞いたよ」との少年の言葉に安心。

▲発売を控え「DCの能力を告知しなくていいのか、対策はあるのか?」と訴える専務。

なんとCDのリリースも決定!!

湯川専務が、なんとドリームキャストの予約キャンペーンソングでCDデビュー! 作詞/秋本康、作曲/後藤次利というゴールデンコンビの作品だけに大ヒット確実!?

▼11月25日から、1,050円で発売中(日本コロムビア)。

CAMPAIGN

DCソフトを買って時計をゲット！

ドリキャス発売に合わせて『1 to 3キャンペーン』がスタートしたぞ。これは、12月31日までに3本のドリキャスソフトを購入すると、「Dreamcastアラームクロック」がもらえるというもの（引き替えは12月23日以降。取扱店店頭にて）。詳しくは、取扱店または、Dreamcastサポートセンター（フリーダイヤル0120－258254）まで。

◀このキャンペーンでしか手に入らないオリジナルクロックだ。

TOPICS

『JULY』のタイアップ広告

ドリキャスソフト『JULY』が、年末公開の話題の映画『アルマゲドン』とタイアップしたポスター広告を展開しているぞ。同じ"世紀末"がテーマということで実現したこの広告、都内のＪＲ主要駅で、11月29日まで見ることができる。また12月12日からは、全国の120『アルマゲドン』上映館でスポットCMも上映される予定だ。

◀ブルース・ウィリス主演の話題作とのタイアップだけに、効果絶大？

CAMPAIGN

セガAM施設でDC発売記念パスポート

セガが全国に展開しているアミューズメントテーマパーク「ジョイポリス」で、ドリームキャストの発売を記念した「ドリームキャスト・パスポート」が発売されるぞ。期間は12月1日～12月18日。このパスポート券は入場料金＋アトラクション乗り放題になるもので、料金は東京、新宿、横浜、福岡のジョイポリスが2,800円（大人・小人共通）岡山ジョイポリスでは2,300円と従来のパスポートの価格よりもかなり格安になっている。各ジョイポリスのパスポート券は、東京、新宿、横浜は各プレイガイドでの前売り販売のみ。福岡は各プレイガイドでの前売りの他、当日窓口でも販売。岡山では当日窓口のみで販売される。今年の冬はジョイポリス、ドリームキャストとセガ三昧で多いに盛り上がろう！

CAMPAIGN

DC初のマイクデバイス対応ソフト発表！

ドリキャスの周辺機器の１つとして発売予定のマイクデバイス（仮称）。初のタイトルが発表されたぞ。㈱ビバリウムから発売される『シーマン』というソフトで、このソフトでは、音声でキャラクターとコミュニケーションをとりながら、人工生命体「シーマン」を育成していくのだ。発売日は来年春頃になる予定。詳しくは、今後の続報を待とう。

◀イメージ画面。キャラクターには知性や思考も芽生えるというが…？

EVENT

『ときメモ』OVA化記念イベント

あの人気恋愛SLG『ときめきメモリアル』が待望のOVA化（発売は来年春ごろの予定）。コナミでは、このOVA化を記念して製作発表会を下記の3カ所で実地する。企画盛りだくさんらしいので、ぜひ参加してみよう。希望者は、11月10日以降に発売される『ときメモ』関連のCD（アルバム）を購入して、入場チケットをゲットしよう。日時等の詳しいお問い合わせは、各アニメイトまで。

●12月20日／東京・九段会館［お問い合わせ先］アニメイト本部TEL.03-3957-1234
●12月23日／名古屋・港湾会館［お問い合わせ先］アニメイト名古屋店TEL.052-453-1322
●12月26日／大阪・御堂会館［お問い合わせ先］アニメイト阿倍野ベルタ店TEL.06-643-5818

MOVIE

年末注目の映画『マイ・フレンド・メモリー』

限りある命を運命づけらた少年ケビンと学習障害児のマックス、ふたりの成長と冒険をさわやかに描いた '99年正月最高の話題作『マイ・フレンド・メモリー』。この映画の試写会に50名をご招待するぞ。希望者は、ハガキに住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記して、〒101-8305㈱メディアワークス「マイ・フレンド試写会」DC係まで。

◀ケビンとマックスの２人は、友情を糧にして誰にも負けないヒーローになっていく……。

●『ペンペン』発売記念ゲーム大会

期待のＤＣタイトル『ペンペントライアイスロン』の発売を記念したゲーム大会が全国各地の小売店で開催される。参加者にはもれなくオリジナルグッズがプレゼントされるぞ。詳細に関しては以下の各店舗にお問い合わせを。●11月28日　中部地区・名古屋／マグマート平安通店（052-916-4111）一宮／マグマート一宮（0586-43-7277）関東地区・東京／ラオックス ザ コンピューター館（03-3251-3100）博品館（03-3571-8008）※この２店舗は29日も開催。●11月29日　中部地区・名古屋／マジカルガーデン平針（052-808-3824）江南／マジカルガーデン江南（0587-55-9827）関東地区・千葉／ヨドバシカメラ千葉店（043-224-1010）

●『ネオジオポケット』がグッドデザイン賞を受賞！

10月28日に発売されたばかりのエス・エヌ・ケイ初の携帯ゲーム機『ネオジオポケット』（価格：7,800円税抜き）。セガの新次世代機ドリームキャストとの連動でも話題となっている『ネオジオポケット』が、(財)日本産業デザイン振興会が審査する1998年度のグッドデザイン賞（スポーツレジャー部門）を受賞したぞ。この賞は、優秀な工業デザインの商品のみに贈られる栄誉ある賞。今後もこの賞を励みに、いろいろなカラーバリエーションが発売されるとうれしいね。

●JOMOでドリームキャストが当たる！

ガソリンスタンドのJOMOステーションでは、12月1日～'99年1月31日まで、「ドリームGETキャンペーン」を実施。期間中、2,000円以上商品を購入したレシートを、JOMOステーションで配布している応募用封筒に入れて郵送すると、なんと抽選で300人に、ドリキャス本体と『ペンペントライアイスロン』がセットで当たるのだ。他に、3,000名にVMの『モスラドリームバトル』が当たるコースもあるぞ。給油の際は迷わずJOMOへ行った方がいい!?

●競輪50周年イベント「ケイリンBIG THANKS Day」開催！

昭和23年に始まって以来、今年で50周年を迎える競輪。その50周年を記念して、来る11月28日（土）16：00より、東京ドームにて競輪50周年イベントが開催される。当日は、バンク一般フリー走行、長島一茂の競輪初挑戦イベント、Ｓ級選手のエキシビジョンマッチレースなど盛りだくさんの内容だ。また、野猿の東京ドーム初公演ライブなども行われ、競輪ファンでなくても楽しめるイベントになっているぞ。入場は無料なので、興味のある人は足を運んでみては？

なお、このイベントの開催を記念して、セガサターン専用ゲームソフト『スーパーKEIRIN』（非売品）を抽選で10名にプレゼント！　ゲームソフトが欲しい人は、官製ハガキに住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記の上、〒101－8305㈱メディアワークス電撃DC編集部「ケイリンソフト」の係まで。締め切りは、12月10日（消印有効）だ。

電撃 スーパーマニア御用達!! なんでも屋

取扱品目：CD　LD／ビデオ　トレカ　テレカ　ポスター　フィギュア　etc...

CD／トレカ／フィギュア…などの商品の情報を文字通り“なんでも”取り扱う、当商店。初お目見えの今回は、ご祝儀気分でドピュッとプレゼントを大放出だ!!

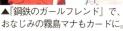
プレゼントあて先

賞品が欲しいという人は、ハガキに住所、氏名、電話番号、希望する賞品名＋このコーナーの感想（これを書かないと当てないぞ!）を明記の上、当編集部「なんでも屋1」係まで。締め切りは12月10日当日消印有効。当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせて頂きます。たくさんの応募待ってます。

トレカ蒐集委員会 Get The FULL COMP

新世紀エヴァンゲリオン part3

ＥＡＶファンが待ち望んでいた「第参集」がついに発売!! 人気シリーズだけに売り切れは必至だぞ。カードの絵柄は激レアなモノばかりなので、ファンならずとも集めていきたい逸品だ。〔全181種〕

●1パック（10枚入り）価格:330円〔税込〕
●1BOX（15パック入り）価格:4,950円〔税込〕
●オフィシャルバインダー価格:1,800円〔税別〕
発売日:11月下旬　発売元:バンダイカードダス

▲『鋼鉄のガールフレンド』で、おなじみの霧島マナもカードに。◀「第弐集」に続き、ＳＰカードには貞本氏のイラストを採用。

▲応募者全員に特典カードがもらえる、キャンペーンが実施されるぞ!! ◀今回、このＢＯＸを３名様にプレゼント（応募方法は左記参照）。

※実際の商品と異なる場合があります。

カードキャプチャー・さくら

「カードキャプチャーさくら」のトレカに新作が仲間入りだヨ!! 描き下ろしのカードもいっぱいあるので、ぜひキャプチャーしていこうネ♡〔全140種〕

◀このＢＯＸも３名様にあげちゃうぞ（これも左記参照）。

▲専用バインダーには、特典カード付きなのだ。

●1パック（10枚入り）価格:330円〔税込〕
●1BOX（15パック入り）価格:4,950円〔税込〕
●オフィシャルバインダー価格:1,800円〔税別〕
発売中　発売元:バンダイカードダス

宮村優子＆丹下 桜

超人気声優の両名が、待望のトレカデビュー!! 彼女たちの声は聞けないけれど、普段とは違う意外な一面を見られること請け合い。〔各全117種〕

▶色をテーマにした構成で彼女の魅力爆発。

●1パック（7枚入り）価格:400円〔税別〕
●1BOX（16パック入り）価格:6,400円〔税別〕
発売日:12月下旬　発売元:未来蜂歌留多商会

●1パック（7枚入り）価格:400円〔税別〕
●1BOX（16パック入り）価格:6,400円〔税別〕
発売日:12月4日（本人の誕生日）
発売元:未来蜂歌留多商会

▲みやみーの着物姿は、ファンならずとも必見だ

銀河お嬢様伝説ユナ2

待望のトレカ第２弾は、全カードにクロミウム加工が施されており、超ゴージャスなデキ!! デザインもキュートなトレカだヨ。〔全203種〕

●1パック（6枚入り）価格:650円〔税別〕
●1BOX（10パック入り）価格:6,500円〔税別〕
発売日:11月下旬
発売元:未来蜂歌留多商会

◀値段は少し高めだけど、この豪華さならうなずける。

フィギュアGEAR

ＤＣでゲーム化が決まっている、「アキハバラ電脳組」から花小金井ひばりをキット化。当然、相棒のパタＰｉもいるぞ。なお、他のフィギュア情報も掲載したので、そちらも要チェック。

1/6花小金井ひばり（アキハバラ電脳組）
原型:LO-TATSU　全高:13cm
価格:12,800円〔税別〕　発売日:11月　発売元:コトブキ

その他のコトブキ商品

1/8 木之元桜（カードキャプチャーさくら）
原型:深山伸志　全高:18cm
価格:7,800円〔税別〕発売日:11月

1/35 ウォーリアー（装甲騎兵ボトムズ）
原型:造形無宿　全高:12cm
価格:12,800円〔税別〕発売日:11月

1/8 フェイ・ヴァレンタイン（カウボーイ・ビバップ）
原型:稲垣　洋　全高:13cm
価格:7,800円〔税別〕発売日:11月

NEO・GEO POKET ぶらさげ隊参上!!

ネオジオポケットの手軽さを、さらにパワーアップさせる強力グッズが登場！手首にぶらさげて街にくりだそう。首かけタイプもあるぞ。

▶本体のカラーに合わせて、６つの色を用意。

●ハンディストラップ（6種類）　価格:680円〔税別〕
●ネックストラップ　価格:1,280円〔税別〕
発売中　発売元:SNK

音径の恩恵 CD-press　ゆかな

『メルティ・ランサー』のシルビィ役“ゆかな”がシングルを発表。彼女の歌声に耳を傾けよう。

●Single　CD「all or nothing」
発売日:11月27日　価格:1,020円〔税込〕
●Alubm「yukana」（全10曲）
発売日:12月23日　価格:3,059円〔税込〕
発売元／販売元:キングレコード

▶表題曲と「愛が迷わない」を収録。

ジョイポリス情報

東京、新宿、横浜、京都、岡山、福岡のジョイポリスでは、12月25日まで「Xmas　Lover's tree　二人の願いを込めて…」というイベントを開催中。それを記念し、ジョイポリスの入場券をペア１組（２名様）にプレゼント！

電撃ドリームキャストランキングナウ

集計期間

このページで扱っているデータは、全国約500の小売店及び、約1万6000店舗のコンビニエンスストア(セブン-イレブン・ジャパン全店、ファミリーマート全店、サンクス全店、四国スパー全店、デジキューブ調べ)の売り上げデータをもとに、編集部独自の調査で作成したものです。

売り上げTOP10

順位	前号	最高	回数	タイトル	機種	今回	累計	メーカー	発売日	価格	ジャンル
1	一位	1位	1回 (初)	マーヴル・スーパーヒーローズvs.ストリートファイター	SS	70,944	70,944	カプコン	98/10/22	5,800円	FTG
2	4位	2位	2回 (↑)	機動戦士ガンダム ～ギレンの野望 攻略指令書～	SS	16,432	52,986	バンダイ	98/10/08	2,800円	ETC
3	2位	2位	2回 (↓)	Pia♥キャロットへようこそ!!2	SS	15,568	91,072	NECインターチャネル	98/10/08	7,200円	SLG
4	1位	1位	2回	機動戦艦ナデシコ The blank of 3 years	SS	6,816	105,264	セガ	98/09/23	6,800円	AVG
5	一位	5位	2回	ストライカーズ1945 II	SS	6,000	6,000	彩京	98/10/22	5,800円	STG
6	6位	6位	2回	電車でGO!EX	SS	4,176	16,385	タカラ	98/10/01	5,800円	SLG
7	3位	3位	2回	シャイニング・フォースIII シナリオ3 氷壁の邪神宮	SS	4,064	49,840	セガ	98/09/23	4,800円	S・RPG
8	一位	8位	1回	カプコン ジェネレーション ～第3集 ここに歴史はじまる～	SS	3,840	3,840	カプコン	98/10/15	5,800円	ETC
9	一位	9位	1回	カルドセプト(サタコレ)	SS	2,688	2,688	セガ	98/10/22	2,800円	ETC
10	(外)	2位	6回	シャイニング・フォースIII シナリオ2 狙われた神子	SS	2,480	71,438	セガ	98/04/29	4,800円	S・RPG

前評判TOP10

読者人気チャート集計期間：10月30日～11月19日

順位	前号	最高	回数	タイトル	機種	ポイント	メーカー	ジャンル
1	6位	1位	4回	サクラ大戦 帝撃グラフ	SS	3,956	レッドカンパニー	ETC
2	8位	2位	4回	北へ。White Illumination	DC	3,851	ハドソン	AVG
3	2位	2位	23回	フレンズ～青春の輝き～	SS	3,611	NECインターチャネル	AVG
4	5位	2位	4回	ソニック アドベンチャー	DC	2,805	セガ	ACT
5	9位	5位	2回	セガラリー2	DC	2,628	セガ	RCG
6	(外)	6位	4回	ルームメイトW	SS	2,605	データム・ポリスター	SLG
7	10位	7位	2回	悠久幻想曲ensemble	SS	2,601	メディアワークス	ETC
8	1位	1位	2回	グランディア2	DC	2,543	ゲームアーツ	RPG
9	7位	7位	2回	バーチャファイター3tb	DC	2,286	セガ	FTG
10	3位	3位	2回	バイオハザード-CODE:Veronica-	DC	2,208	カプコン	AVG

読者人気TOP10

読者人気チャート集計期間：10月30日～11月19日

順位	前号	最高	回数	タイトル	機種	ポイント	メーカー	ジャンル
1	1位	1位	12回	サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～	SS	11,528	セガ	SLG+AVG
2	2位	1位	38回	サクラ大戦	SS	8,625	セガ	SLG+AVG
3	3位	2位	18回	グランディア	SS	6,258	ゲームアーツ/ESP	RPG
4	5位	2位	23回	スーパーロボット大戦F	SS	3,856	バンプレスト	S・RPG
5	7位	7位	2回	Pia♥キャロットへようこそ!!2	SS	3,625	NECインターチャネル	SLG
6	13位	2位	28回	悠久幻想曲	SS	3,415	メディアワークス	SLG
7	6位	2位	32回	下級生	SS	3,326	エルフ	SLG
8	4位	3位	10回	スーパーロボット大戦F 完結編	SS	3,268	バンプレスト	S・RPG
9	10位	2位	35回	EVE burst error	SS	3,124	シーズウェア/イマジニア	AVG
10	(外)	7位	12回	悠久幻想曲 2ndAlbum	SS	2,748	メディアワークス	SLG

売り上げ分析

DC前の低迷期…。トップは『マーヴル～vs.ストリートファイター』！

今回も前回から引き続き、市場全体（といってもサターンだけであるが）の動きは低調だった。トップの『マーヴル・スーパーヒーローズvs.ストリートファイター』だけが、販売数を約7万本まで伸ばして健闘しているが、他のソフトの売り上げは伸びきれず『マーヴル～』が発売された10/19週でさえ、全体の売り上げは10万本そこそこで推移している。ここ最近では『～ナデシコ～』の発売された9/21週に約18万本近い売り上げを記録して以来、ソフト全体の売り上げはいまひとつ伸びきれない。

集計期間の関係から、次号ではまだDCのソフトは販売動向等に反映されないが、11月27日には4タイトルのソフトが発売されている。また、その後も『ソニック～』をはじめとする有力タイトルが控えているのだ。どのDCソフトがランクインされるのか、実に楽しみである。

過去8週間のソフト販売動向

主なソフトの販売推移

新作発売予定表 NEW SOFT LIST

ジャンル表記	
ACT…アクション	RPG…ロールプレイング
AVG…アドベンチャー	A・RPG…アクション・ロールプレイング
FTG…格闘	S・RPG…シミュレーション・ロールプレイング
PZL…パズル	SLG…シミュレーション
RCG…レーシング	SPT…スポーツ
STG…シューティング	ETC…その他

セガサターン
- M…マウス
- G…バーチャガン
- 6…ターミナル6
- T…ツインスティック
- R…拡張RAM
- 4…4M拡張RAM
- C…マルチコントローラー

ドリームキャスト
- V…ビジュアルメモリ
- A…アーケードスティック
- K…キーボード
- R…レーシングコントローラ
- 釣…つりコントローラ

Dreamcast ドリームキャスト

発売日	ゲームタイトル	ジャンル	価格	メーカー	対応	ページ
11月発売						
11月27日(金)	ドリームキャスト本体		¥29,800	セガ		20
	ゴジラ・ジェネレーションズ	ACT	¥5,800	セガ	V	146
	バーチャファイター3tb	FTG	¥5,800	セガ		116
	ペンペン トライアイスロン	RCG	¥5,800	ゼネラル・エンタテイメント		154
	ジュライ	AVG	¥5,800	フォーティファイブ		162
12月発売						
12月17日(木)	■インカミング 人類最終決戦	STG	¥5,800	イマジニア		80
12月23日(水)	セヴンスクロス	S・RPG	¥5,800	NECホームエレクトロニクス		90
	神機世界 エヴォリューション	RPG	¥5,800	セガ／ESP／スティング		76
	■ソニック アドベンチャー	ACT	¥5,800	セガ	V	40
	TETRIS 4D	PZL	¥4,800	ビーピーエス		92
1月発売						
1月14日(木)	戦国TURB	A・RPG	¥5,800	NECホームエレクトロニクス		103
	■セガラリー2（通信対応）	RCG	¥5,800	セガ	R	56
	■ブルー スティンガー	AVG	¥5,800	セガ		68
1月予定	クライマックス ランダーズ	RPG	¥5,800	セガ	V	72
2月発売						
2月予定	エアロダンシング ～Featuring Blue Impulse～	SLG	¥5,800	CRI		84
	関東競馬新聞協会スペシャルタイアップ デジタル競馬新聞（仮）	ETC	¥6,800(予)	ショウエイシステム		105
	★ポップンミュージック	ETC	価格未定	コナミ		38
	ゲットバス	SLG	価格未定	セガ	釣	104
	北へ。White Illumination	AVG	価格未定	ハドソン		48
	リアルサウンド～風のリグレット～	ETC	¥4,800	ワープ		105
冬予定						
冬予定	パワーストーン	FTG	価格未定	カプコン		88
3月発売						
3月予定	ぷよぷよ～ん	PZL	価格未定	コンパイル		105
	バギーヒート	RCG	¥5,800	CRI		86
	ちょーハマるゴルフ	SPT	¥5,800	セガ	V	105
春予定						
春予定	★フレームグライド	ACT	価格未定	セガ		64
	■シェンムー(莎木)	RPG	価格未定	セガ		24
	★フライトシューティング（仮）	STG	価格未定	コナミ		34
	サイキックフォース2012	ACT	価格未定	タイトー		105
	エレメンタル・ギミック・ギア	A・RPG	価格未定	ハドソン		104
	蒼鋼の騎兵 スペースグリフォン（通信対応）	STG	価格未定	パンサーソフトウェア		197
	リトルドリーム	ACT	価格未定	パンサーソフトウェア		197
	■MONACOGRANDPRIXRacing Simuration2	RCG	¥5,800	ユービーアイソフト	R	104
8月発売						
8月予定	飛龍の拳列伝（仮）	FTG	¥5,800	カルチャーブレーン		107
8月発売						
夏予定	エンターテイメントGOLF	SPT	価格未定	ボトムアップ		107
	DC大相撲（仮）	SPT	価格未定	ボトムアップ		106
12月予定						
12月予定	紫炎龍2（仮）	STG	価格未定	童		106
	ダイナマイトロボ（仮）	ACT	価格未定	童		106
年末予定						
年末予定	■虹色天使（仮）	SLG	価格未定	ジャパンコーポレーション		107
99年予定						
99年予定	★魔剣X	AVG	価格未定	アトラス		28
	クールボーダーズ（仮）	SPT	価格未定	ウエップシステム		107
	アキハバラ電脳組パタPies！	SLG	価格未定	セガ		107
	Jリーグプロサッカークラブをつくろう！	SLG	価格未定	セガ		106
	ジャイアントグラム ～全日本プロレス2 IN日本武道館（仮）～	FTG	価格未定	セガ		107
	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	FTG	価格未定	セガ		106
	プロ野球チームをつくろう！	SLG	価格未定	セガ		106
	■Speed Busters	RCG	価格未定	ユービーアイソフト		107
	■RAYMAN2（仮）	ACT	価格未定	ユービーアイソフト		107
	Dの食卓2	A・RPG	¥5,800(予)	ワープ		60
発売日未定						
発売日未定	ザ・キング・オブ・ファイターズ（仮）	FTG	価格未定	SNK		109
	メルクリウスプリティ	SLG	価格未定	NECインターチャネル		108
	モンスターブリード	SLG	価格未定	NECインターチャネル		108
	ドリームキャスト麻雀（仮）	ETC	価格未定	加賀テック		109
	バイオハザード ～CODE：Veronica～	AVG	価格未定	カプコン		108
	グランディア2	RPG	価格未定	ゲームアーツ		108
	鄭問之三國誌	SLG	価格未定	ゲームアーツ		109
	クラック2	SLG	価格未定	ジーク		109
	CARRIER（仮）	AVG	価格未定	ジャレコ		109
	★Warrz（ワーズ）	RPG	価格未定	ショウエイシステム		109
	■ガイスト フォース	STG	¥5,800	セガ		109
	★ブレイブナイト（仮）	未定	価格未定	パンサーソフトウェア		109
	機動戦士ガンダム（仮）	未定	価格未定	バンダイ		109
	F1レース（仮）	RCG	価格未定	ビデオシステム		109
	はるかぜ戦隊Vフォース ～翼の向こうに～（仮）	S・RPG	価格未定	ビングキッズ		109

★がついているものは今号からラインナップに加わったものです。
■がついているものはタイトル、発売日に変更があったものです。ページは今号の掲載ページを表しています。

SEGA SATURN セガサターン

発売日	ゲームタイトル	ジャンル	価格	メーカー	対応	ページ
12月発売						
12月3日(木)	カプコン ジェネレーション ～第5集 格闘家たち～	ETC	¥5,800	カプコン		194
	ウイニングポスト3 プログラム'98	SLG	¥6,800	コーエー		200
	続 初恋物語 ～修学旅行～	SLG	¥7,800	徳間書店／インターメディア・カンパニー		200
12月10日(木)	■ロックマンX4 (セガサターンコレクション)	ACT	¥2,800	カプコン		
	瑠璃色の雪	AVG	¥6,800	キッド		200
	■NOëL3	AVG	¥6,900	パイオニアLDC		200
	■マイ・フェアー・レディ～バーチャル麻雀II～	ETC	¥8,800	マイクロネット		200
	悠久幻想曲 ensemble	ETC	¥3,800	メディアワークス		200
	シルエットミラージュ (セガサターンコレクション)	ACT	¥2,800	トレジャー／ESP		200
	仙窟活龍大戦 カオスシード (セガサターンコレクション)	S·RPG	¥2,800	ネバーランドカンパニー／ESP		200
12月17日(木)	よしもと麻雀倶楽部	ETC	¥5,800	彩京		
	■ファーランドサーガ時の道標 (通常版)	S·RPG	¥6,800	テイジイエル		
	■ファーランドサーガ時の道標 (限定版)	S·RPG	¥7,800	テイジイエル		
12月23日(水)	6インチまいだーりん	AVG	¥5,800	キッド		196
	ガールドールトーイ	AVG	¥6,800	ザウス		195
	ラングリッサー トリビュート	S·RPG	¥9,800	メサイヤ		
(予)	サクラ大戦 帝撃グラフ	ETC	¥4,800(予)	レッドカンパニー		94
12月予定	プロ指南麻雀「兵」	ETC	¥3,980	カルチャーブレーン		
98年発売						
98年予定	FAKE DOWN	ACT	価格未定	システムサコム		
1月発売						
1月予定	ロックマン8 メタルヒーローズ (セガサターンコレクション)	ACT	¥2,800	カプコン		
	闘龍伝説エランドール	FTG	¥5,800	カマタ アンド パートナーズ		
	■ルームメイトW	SLG	¥6,800	データム・ポリスター		98
2月発売						
2月18日(木)	悠久幻想曲 ensemble2	ETC	¥3,800	メディアワークス		96
冬予定						
冬予定	フレンズ ～青春の輝き～	AVG	¥7,200	NECインターチャネル	R	
3月発売						
3月予定	★KISSより…(仮)	SLG	価格未定	キッド		
春予定						
春予定	ときめきメモリアルドラマシリーズ Vol.3旅立ちの詩	AVG	価格未定	コナミ		
	ミレニアムファイア	STG	¥5,800(予)	バンダイ		
	デバイスレイン	SLG	¥5,800(予)	メディアワークス		
発売日未定						
発売日未定	■ダービースタリオン	SLG	¥6,800	アスキー		
	制服―ハイスクールカウントダウン―	SLG	価格未定	アローマ		
	THERUINS (ルーインズ) (仮)	AVG	価格未定	A.D.M		
	SYNCHRONICITY (仮)	AVG	価格未定	A.D.M		
	モンスターメーカー・ホーリーダガー	SLG	¥6,800(予)	NECインターチャネル		
	Jリーグ エキサイトステージ V1	SPT	価格未定	エポック社		
	ワーズ・ワース	RPG	価格未定	エルフ		
	ダンジョンズ&ドラゴンズ(R)コレクション	ACT	価格未定	カプコン		
	無人島物語外伝～考古学者高持慎一郎～	ACT	価格未定	ケイエスエス		
	コントラ～レガシー・オブ・ウォー～	ACT	価格未定	コナミ		
	激闘おったまがえる (仮)	ETC	価格未定	CSK総合研究所		
	ソニック・ザ・ファイターズ (仮)	FTG	価格未定	セガ		
	アドヴァンスト V.G.2	FTG	価格未定	テイジイエル		
	レクイエム (仮)	RPG	価格未定	日本アートメディア		
	ファンズ・フォルム (仮)	AVG	¥5,800(予)	日本エムエムアイテクノロジー		
	汽船海賊スチームパイレーツ (仮)	RPG	価格未定	ネバーランドカンパニー		
	モニカの城	A·RPG	¥6,800	パイオニアLDC		
	かもめ大作戦～女神たちのささやき～	SLG	価格未定	ビング		
	バックガイナー よみがえる勇者たち 完結編「そして、明日へ」	SLG	¥5,800	ビング		
	スタートリング・オデッセイ1 ブルーエヴォリューション	RPG	価格未定	レイ・フォース		
	スタートリング・オデッセイ2 魔竜戦争	RPG	価格未定	レイ・フォース		
	スタートリング・オデッセイ3 ミレニアムの聖戦	RPG	価格未定	レイ・フォース		
	リアルサウンド2 ～霧のオルゴール～	ETC	¥5,800(予)	ワープ		

Peripherals 周辺機器

発売日	周辺機器名	価格	メーカー	ページ
11月27日発売				
11月27日(金)	**ビジュアルメモリー**	¥2,500	セガ	21
	ドリームキャストコントローラ	¥2,500	セガ	21
	アーケードスティック	¥5,800	セガ	21
	ドリームキャストキーボード	¥4,800	セガ	21
	S端子ケーブル	¥3,000	セガ	
	ステレオAVケーブル	**¥1,500**	**セガ**	
	モジュラーケーブル	¥700	セガ	
12月発売				
12月予定	モスラドリームバトル(仮) PDA	¥2,980(予)	セガ	
1月発売				
1月14日(木)	レーシングコントローラ	¥5,800(予)	セガ	
2月発売				
2月予定	釣りコントローラ(仮)	価格未定	セガ	
3月発売				
3月予定	ガメラドリームバトル(仮) PDA	¥2,980	セガ	
99年発売				
99年予定	ぷるぷるパック(仮)	価格未定	セガ	
	VGA BOX(仮)	価格未定	セガ	
発売日未定				
未定	マイクデバイス(仮)	価格未定	セガ	
	ポップンミュージック特製コントローラ	価格未定	コナミ	38

※新作情報、攻略記事などと裏技及びレビューのタイトルが、重複した場合、掲載ページは新作情報、攻略記事が優先になります。

【次号予告】

電撃 ドリームキャスト Dreamcast VOL.2は 12月11日(金)発売!

●次号の内容は

『ソニック』巻頭大特集&『バーチャ』徹底大攻略!!

次号巻頭は発売間近の『ソニックアドベンチャー』を大特集。『バーチャ3tb』は今号に続きたっぷりページをとって徹底攻略。『シェンムー』『北へ。』『セガラリー2』『帝撃グラフ』などDC&SS人気ソフト最新情報もバッチリ掲載。乞うご期待!!

※次号の内容は変更になる場合があります。

編集後記

■いかがでしょうか？　新装刊第１号の電撃ドリームキャスト。ソフトの発売がのびたり、予約キャンペーンがぶっ飛んだりで、大変な状況のドリームキャストではありますが、現在最高のゲーム機であることは間違いありません。その最高のクオリティに見合うソフトが次々に発表されていくことを信じつつ、我々編集部一同も、このマシンと運命を共にする覚悟で雑誌を創っていくつもりです。生まれたばかりのドリームキャスト＆電撃ドリームキャストを末永くよろしくお願いします。はせ

■イヤ～良かったですね、面白かったですね、踊る大捜査線ザ・ムービー。久々におもしろい日本の映画を見ましたね。とくに、あの新城管理官には感動しました。イイヤツなんですね。自然と涙がこみ上げてきたんですね。ではさいなら。㊥

■『ポケスタ』がやりたいから、誕生日にＮ64を買ってくれ、と息子からせがまれた。困った。なんでこの時期に…。「あのね、ドリームキャストっていうすご～いゲーム機が…」と必死に説得。この時、自分が父親だったことを思い出した…。㊨

■某パーティで、初めてビンゴで賞品をゲット！しかも、なんと１等のＭＤウォークマンをいただきました。ついに運が回ってきたって感じです。でも私、ＭＤ録音装置を持っていないんで、再生専用のこれを使えないとこがミソですが。（山下）

■待ちに待ったドリキャスがついに発売！　初期バージョンマニアの私としては、ぜひ手に入れたいところ。しかし根っからの不精がたたって、予約時期を思いっきり逃してしまった。まだまだ甘いな、オレ……徹夜でならびますか。　（ＹＫ３）

ライター募集

「電撃ドリームキャスト」ではゲームライターを募集しています。応募される方は、①履歴書②ゲーム紹介文(800字程度)を『ライター募集係』まで送ってください(応募原稿は返却しません)。

なお、応募資格は、

①自宅から御茶ノ水まで1時間程度

②18歳以上の方(高校生不可)

とさせていただきます。面接する方のみ2カ月以内にご連絡します。

電撃ドリームキャストVOL.1　1998年12月11日発行　サービス定価490円(税込)

■発行人／塚田正晃
■編集人／長谷川真
■発行所／メディアワークス
〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8
(編集部)03-5281-5226
(広告部)03-5281-5205
■発売元／主婦の友社
〒101-8911東京都千代田区神田駿河台2-9
(編集部)03-5280-7550
■印刷所／大日本印刷
■雑誌コード／24542-12/11

STAFF

■編集長　長谷川真
■副編集長　中村敏彦
■デスク　小坂淑恵、岩沢雅之
■編集　澄本慎司、飯岡富士男、山下博人、関根望、中島正雄、小倉力、小西康雅、田中早人、安田達也、千木良章
■編集協力　Ｋライターズクラブ、橋本理恵子、岡田幸生、篠崎明彦
■編集補助　荻野晴也、宮川亮、長坂江里子
■ライター　佐々木麻里菜、中里一雅、佐藤裕志、竹内拓也、高橋章輔、松崎豊、染谷行人、佐藤充、井口淳也、後藤宏典、野村一真、谷口一茂、三輪玲子、川口一、山田英治、須々木了三、海老原幸治、池田智之
■デザイナー　グァバ盛岡、2725 Inc(渡辺宏一、安井貴)、マイクロフィッシュ、バナナグローブスタジオ、クスコムーチョ、田代浩二郎、市川正美、渡辺美幸、田中晶子、コマツヒロノリ、高橋郁子、デザイン倶楽部、小松崎祐子、シンプリィ、斉藤和代、北山貴代、Ｋ．Ｄ．Ｒ．
■カメラマン　林久平、中村英良、江尻宏明、真下裕、日野道生、外崎久雄、船橋利尚

応募、お手紙のあて先

〒101-8305
(株)メディアワークス　電撃ドリームキャスト編集部「○○○」係
【ホームページアドレス】URT:http://www.mediaworks.co.jp/
※ゲームの内容やウラワザに関するお問い合わせには、お答えできませんので了承ください。

ついに発売!!「ゼルダの伝説」

1冊まるごと『ゼルダ』大特集!!

52ページ付録＋40ページ特集＋電撃N64オリジナルテレカ全員サービス

●『ゼルダの伝説』…スーパー役に立つマップ付き攻略付録をはじめ、あの宮本茂がすべてを語る超ロングインタビュー、はじめてでもすぐにプレイできる冒険のコツやラクちんな戦い方、どーでもいいおバカ企画などめいっぱいな特集 ●『ゼルダ』の次にやるべきソフトはコレだ!!…『ドラキュラ黙示録』『オウガバトル3』『牧場物語2』『がんばれゴエモン』など期待のソフトをバッチリ特集 ●『バンジョーとカズーイの大冒険』『ぬし釣り64』など年末ソフト攻略 ●『ドラクエモンスターズ』最終攻略……などなど中身充実、増ページで『ゼルダ』発売当日にON SALE!

1月号 絶賛発売中 490円(税込)

発行●メディアワークス　発売●主婦の友社
お問い合わせ▶03·5280·7550(主婦の友社特販部)
メディアワークスのホームページ → http://www.mediaworks.co.jp/

T1124542120497

©Media Works 1998 印刷／大日本印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24542-12/11